2 CD'li

CONQUEST OF THE NEW WORLD TAM SÜRÜM
AMERİKA'YI YENİDEN KEŞFEDİN

AYLIK MULTIMEDIA VE OYUN DERGİSİ

LEVEL

12/1999

www.level.com.tr • ARALIK 1999 • ISSN 1301-2134 • 1.950.000TL (KDV DAHİL)

NOCTURNE
KORKUYU İLİKLERİNİZE KADAR HİSSEDECEKSİNİZ...

nba 2000
ea sports basketbolda da bir numara

freespace 2
gelmiş geçmiş en iyi uzay savaşı simulasyonu

delta force 2
uykusuz, savaş dolu gecelere yeniden merhaba

İLK BAKIŞ Duke Nukem Forever, Baldur's Gate II... **İNCELEMELER** GTA 2, Revenant, GP 500, Armageddon's Blade, Armored Fist 3... **PLAYSTATION** Gran Turismo 2, FIFA 2000, Resident Evil 3, NBA 2000... **STRATEJİ USTASI** Age of Empires 2, Homeworld, Woodruff

Gülen Gözler

Neden ve sonuç ilişkilerini araştırmadan, önüne sunulan her yapay "gerçeğe" inanma alışkanlığı sadece bizim insanımıza mı özgü acaba? Sistematik bir şekilde düşünme yeteneği elinden alınan, böylece bir halktan çok, tebaya dönüşen insanımız neden Nasrettin Hoca gibi "aslında sen de haklısın" demeyi bu kadar seviyor acaba, hiç düşündünüz mü? Çünkü içinde bulunduğumuz ülkede düşünmek insanlara en çok zorlayan aktivite. Birisi televizyonda düşman olarak gösterilir "acaba doğruluk payı nedir?" veya "niye böyle?" sorularının cevabını araştırmadan kabul ederiz. Birisi çıkar, hepimizin hayatının bağlı olduğu bir sayı söyler, hep birlikte inanırız. İşin kötüsü, bunu farkında olmadan, sırf daha kolayımıza gittiği için yaparanız. Sonra da oturup "Vay biz neden geri kaldık?!" diye ağlarız.

Bu ay oldukça duygulu anlar geçirdik. Depremzede çocukları bir günlüğüne de olsa mutlu etmek için ne yapabiliriz diye düşünüyorduk ne zamandır, kısmet bu aya imiş. Burada çok fazla bahsetmeyeceğim bu konu hakkındaki görüşlerimi ve o duygu dolu gün hakkındaki görüşlerimi sayfa 101'deki köşemde anlattım. Lütfen okuyun, ama sadece okumayın. Anlayın.

Derinlerden oyun dünyasına çıkalım isterseniz. Hani iki aydır "Yılbaşı Furyası"ndan bahsedip duruyorum size ya. İşte bu giriş yazısını yazdığım gün olan 25 Kasım'dan (kısaca bu ay da geciktik demek istiyorum) bir gün önce kafamıza resmen oyun yağdı. Normal olarak Aralık sayısına yetişmeyen bu oyunları önümüzdeki aylarda inceleyeceğiz. Ama benim dikkatimi çeken bir noktaya burada değinmek istiyorum. Bu yılbaşı, oyun dünyasının üvey evlatları sayılan adventurecılar açısından oldukça bereketli geçeceğe benziyor. Gelen her elli yeni oyun başına bir tane kaliteli adventure düşerse kendilerini şanslı sayan bu kesime hitap eden birçok oyun var şu an piyasada. Bu ay incelenen Nocturne'ü saymazsak, Faust, Amerzone, Star Trek: Hidden Evil, Gabriel Knight 3 gibi birbirinden güzel adventure'lar kapıya dizildi. Bu aya yetiştirememiş olsak da, bir ay bu oyunlardan mahrum kalmanıza gönlüm razı olmadı. Gördüğünüz yerde alın ve tüketin.

25 Aralık'ta başlıyacak olan Bilişim 99 fuarında sizlere büyük bir sürprizimiz olacak. Microsoft Türkiye ile ortak bir çaba sarfederek hazırladığımız bu sürprizin ne olduğunu öğrenmek için 62. sayfaya bir göz atmanızı öneriyorum. Sürpriz ne mi? Merak edin biraz canım, o kadar kolaya kaçmayın :)

Gelecek aya yetiştirmeye çalıştığımız "1999'un En İyileri" yazımızın içeriği şekillenmeye başladı. Her yıl olduğu gibi oyun dünyasında bu yıl da kazananlar ve kaybedenler olacak, bakalım sizin seçtiğiniz oyun ne alemde? Merak ediyorsanız hemen 17. sayfayı çevirin. Ve eğer sizin oyununuz listede yoksa, oy atmanızın tam zamanı demektir.

Dikkat ettiyseniz "Yükselen Değer"lere duyduğum antipati dolayısıyla yeni binyıldan veya her önüne gelenin kullandığı tabiriyle "Millenium"dan tek kelime bile bahsetmedim. Etmeyeceğim de. Sadece hepinizin yeni yılını şimdiden kutluyorum ve yeni yılın hepimiz için eskilerinden daha iyi olmasını temenni ediyorum.

Kendinize olan saygınızı sakın kaybetmeyin. Hoşçakalın.

Sinan Akkol

LEVEL ISSN: 1301-2134

Genel Yayın Yönetmeni
Gökhun Sungurtekin
Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Sinan Akkol
Yazı İşleri
M. Berker Güngör, Cem Şancı, Emin Barış, Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez, Ekim Erkurt, Kağan Ünaldı, Kadir Tuztaş, Sinan Almaç, Batu Hergünsel, Gökhan Habiboğlu
Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül
Grafik Tasarım
Songül Yücel
Yazı İşleri Tel:
(212) 297-1724
Yazı İşleri Faks:
(212) 238-7326
Yazı İşleri e-mail adresi:
chipyaz@chip.com.tr
Pazarlama Müdürü
Güler Okumuş
Pazarlama Bölümü
Özlem Cenker, Ayten Çar
Reklam Koordinatörü
Gönül Morgül
Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık
Reklam Servisi
Sevil Sarıtaş, Yeliz Koyun
Reklam Trafikeri
Aynur Kına
Reklam Servisi Faks:
(212) 297-1733
Abone Servisi
Nur Geçili, Ayfer Karaalioğlu, Ayten Akgüre, Ebru Epik
Dağıtım Servisi
Nebi Danacı
Dağıtım Asistanı
Mehmet Çil
Abone Servisi Faks:
(212) 238-7343
Abone E-Mail:
abone@chip.com.tr
Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatan
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti
Genel Müdür
Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı
Beste Özerdem
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Gökhun Sungurtekin
Renk Ayrımı - Film Çıkış
Asır Matbaacılık Ltd. Şti.
Tel: (212) 283-8438
Baskı
Asır Matbaacılık Ltd. Şti.
Tel: (212) 283-8438
Dağıtım
BİRYAY A.Ş.
VOGEL Yayıncılık
Piyalepaşa Bulvarı
Zincirlikuyu Cad. 231/3
80380 Kasımpaşa İSTANBUL
Tel: (212) 297-1724 Pbx
Faks: (212) 297-1733
VOGEL ANKARA
Dilek Özgen
VOGEL Ankara Müşteri Temsilcisi
Serra Yurtman, Batur Odar
Ankara Büro
4. Cad. 73. Sok 8/1 06450
Öveçler ANKARA
Tel: (312) 480-5939
Faks: (312) 480-5958
E-Mail: vogelank@chip.com.tr


VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

Bizden Duymuş Olmayın...



★ Gran Turismo tamı tamına 7 milyondan fazla satmıştı (ne biçim cümle lan bu? –ben) . İkincisi ise 3 Ocağa kadar Amerika piyasasına ayak basacak. Hem de 500 yeni araba ve 33 farklı imalatçıyla...İnanmazsanız Playstation sayfalarındaki ön incelememizi okuyun.

★ Hey siz dolar milyarderi olan ve joyistik koleksiyonu yapanlar. Sevinin.. Sevinin çünkü koleksiyonuna çok baba bir parça geliyor : The ThrustMaster NASCAR Pro Digital Racing Wheel. Dört tuşlu bir direksiyon, vites ve pedallarıyla bu araba seti (joyistik demeye yüzüm tutmadı) -üretici firmanın başkanı Douglas Liberman'ın dediğine göre- oyunculara gerçekten araba kullandıklarını hissettirecekmiş.

★ Origin'den gelen son açıklamaya göre Ultima IX: Ascension' çıktı. Bu sefer Brittania'nın tamamı 3D olacak. Oyundaki 200 karakterin her birinin diyalogları profesyonel senaristler tarafından özenle hazırlandı ve titizlikle dijitize edildi. Gece ve gündüz değişiklikerine, hava durumuna ve gerçek fizik kurallarına dikkat edilen oyunumuz yılbaşında çıkılmış olacak..



FOOTBALL MANAGER 2000



Spor oyunlarında EA'nın üstünlüğünü artık kimse tartışmıyor. FIFA ve NBA konusunda yalnızca kendileri ile yarıştıkları da şu götürmez bir gerçek. Öte yandan menajerlik alanında da bastırıyorlar. Piyasaya yeni çıkan Championship Manager 3'ün en iddialı rakibi Football Manager 2000 de, EA'nın , Premier League, Bundesliga ve LNF'nin haklarını satın almış olması nedeniyle Fransız, Alman ve İngiliz liglerinin gerçek takım ve oyuncu adlarını içeren tek menajerlik oyunu olma özelliğini taşıyor. Oyuncuyu maç



atmosferinin içine tam olarak sokabilmek için yalnızca kağıt üzerinde değil, tıpkı bir teknik adam gibi saha kenarında yönlendirmeler yapma olanağı sunulmuş. Bunun dışında yıllık bütçenizi oluşturmanız, kulüp başkanının gözüne girip size ayrılacak harcamaları arttırmanız, hatta sağlık ve saha görevlilerine varana dek her türlü personeli satın almanız, kiralamanız, kovmanız gibi detaylar da mevcut. İsterseniz sekiz kişiye kadar tek bilgisayarda arkadaşlarınızla kapışabilir, ya da LAN üzerinden 16 kişiye kadar abartabilirsiniz. Fifa'da yorulan parmaklarınızı dinlendirme ve düşünme zamanı, ha bi de şu var tabii : Arkadaşlar Fener 'de 4-3-3 olur mu, olursa n'oolur ?



5 ADIM WEST, JIM WEST...



Adet yerini bulsun, iyi iş yapan ve oyuna adapte edilmesi kolay her film vizyona girdikten kısa bir süre sonra oyun oluverip geliyor. Önceden Men in Black'in bilgisayar oyununun yapımcıları olan Southpeak firması, yola yine Will Smith ile devam ediyor. Wild Wild West, oyunculara hem vahşi batının gözü kara olduğu kadar da şopar ajanı Jim West'i, hem de çılgın bili madamı Artemus Gordon'ı sunuyor. Karakterler de oyunun türünü önüne seriyor zaten : Hem aksiyon, hem de bulmacalar içeren WWW'de bu iki öğe arasındaki dengenin kurulması için çok uğraşılmış. Örneğin siz hiç iki ayrı alanda zorluk ayarı yapıldığını gördünüz mü ? Bu kez göreceksiniz, çünkü WWW'de bulmacaların ve aksiyon sahnelerinin zorluğunu ayrı ayrı (üstelik de oyunun ortasında bile) değiştirebiliyorsunuz. Üstelik yapımcı ekip, bir aksiyon oyununun üzerine rasgele serpiştirilmiş gibi durmamaları için bulmacaları öyküye çok uygun yerlerde soktuklarını söylüyorlar. Filmi izledim, oyunun tadı kaçtı demeyin sakın, çünkü öykü filmin bittiği yerden başlıyor. Tabii ki bir western oyununa uygun olması gerektiği gibi silahlar bol bol konuşuyor, hatta bir salon kavgası sahnesi bile var. Şu ana kadar hep oyunun PC versiyonundan söz ettik, PSX için çıkacak WWW ise (size şaşırtıcı gelecek ama) farklı bir ekip tarafından hazırlanan farklı bir oyun olacak. PC versiyonu Aralık'ta hazır. PSX ise ??? (not: film bence ve billur sese göre en fazla eğlencelik, yine de gidilebilir, fena değil - Gökı)





THE DUKES OF HAZARD: RACING FOR HOME







Söz Southpeak'den açılmışken devam edelim. Esas uğraşı alanı olan Multimedya ürünlerinden yavaş yavaş oyun piyasasına doğru kayan genç bir firma. Ayrıca oyunlarında Looney Tunes, Animaniacs ve -az önce de okuduğunuz gibi- Wild Wild West gibi lisanslı ürünleri kullanan firma, yine bir uyarlama ile karşımızda. 80'lerin Amerika'da pek popüler, Avrupa'nın büyük kısmında popüler, bizde ise o kadar bilinmeyen TV dizisi Dukes of Hazard'ın bilgisayar oyunu 2000'in ilk yarısında pazardaki yerini alacak. Oyunda Bo ya da Luke Duke'den birini canlandıracak ve ailenin emektar arabası General Lee ve diğer 10 araçla çiftliğinizi kurtarmaya çalışacaksınız. Stil bir nevi Interstate '76 anlayacağınız (hoş o da eski TV dizilerine benziyordu), belli bir senaryo etrafında yalnızca yarışmak değil, kötü adamların arabalarını dinamitli oklarla patlatmak, yola yağ bırakmak, köprüleri yıkmak gibi eski numaralara başvurmak zorunda da kalacaksınız. Meşhur fizik kuralları mı, eğlence mi sorusuna ise yapımcıların verdiği yanıt bir fikir sahibi olmanızı sağlar herhalde : "Hava savaş simulasyonları gerçekçi olmaya çalışırken kendi kendilerini neredeyse öldürdüler." (Ozan kızma, elçiye zeval olmaz !!) Sonuç belli : Bol bol sıçrayış, arabanızı tamir ettirirken zaman kaybetme ya da yakalanma korkusu, patla(tıl)mak eğiliminde lastikler ve tabii ki nitro !!! İyi bekleyişler !

SUPER 1 KARTING

Bu kez de gerçekçilik, fizik kurallarına bağlılık kazandı. Bu soru da "Tavuk mu yumurtadan çıkar, yumurta mı tavuktan ?" gibi bir hal aldı. Renkler ve zevkler meselesi. Benim üzerime düşen burada yorum yapmak değil, yalnızca olup biteni sizlere duyurmak. Efenim, Midas Interaction beyefendiler yeni bir yarış oyunu yapıyorlar da. Adı da Süper Karting 1 olacak. Go kart yarışı sananlar kaldılar, adından anlaşılacağı üzere bu bir süper kart oyunu olacak. Farkı ne derseniz şöyle söyleyelim, bu aletler saatte 100 mile kadar çıkabilen araçlar ve günümüzün pek çok ünlü Formula 1 sürücüsü (Bkz. : Schumacher, Hill, Cauthuard) süper kart altyapısından geliyorlar. Oyunda da yalnızca bu yere yakın küçük hız canavarları ile yarışmaya-



cak, aracınızın her türlü bakım onarım işlerini de üstleneceksiniz. Hem de öyle bakkaldan ekmek alır gibi yeni parça alma modası sona eriyor, dedik ya her şey gerçeğe uygun, aracınıza en uygun parçaları seçip, hangilerinin onarılıp, hangilerinin modifiye edilmesi gerektiğine siz karar vereceksiniz. Kimi kartlarsa motor güçlerine, sürüş esnekliklerine göre farklılıklar gösterecekler. Pistlerin çoğu gerçek SK pistleri, ayrıca eski bir savunma bakanlığı havaalanı gibi orjinal fikirlere de yer var. Formula 1 yarışlarına alışkın olanlara belki biraz farklı gelebilecek, ama kısa sürede gerçekçi yapısıyla meraklıların ilgisini çekebilecek bir oyun. Şubata.



★ Bungie diye bir firma. Oni adlı oyun. Konoko adında bir ajan. Acımasız suçluların yok olması. Mimarlar tarafından hazırlanmış çok geniş ve ayrıntılı bölümler. Keşfedilecek bir yer altı dünyası. Oyundaki herkesin düşman olması. Heyecan fırtınası. (Yeterli ayrıntı bulamayan yazarın içler acısı kıvranışı)



★ Ve bayanlar baylar 3DFX gelecek yıl çıkaratacağı son model ekran kartlarını özellikleriyle tanıttı. Yeni 32 bit katlar 64 MB RAM'e, DVD Hardware desteğine, gerçek zamanlı tam ekran AntiAliasing'e ve gelişmiş dijital sinema efektlere (örneğin: Motion Blur, Depth-of-Field, Soft Shadow, Soft Reflection) olacak (inanın bu cümleyi ben de Türkçe kurmak isterdim). Gelecek yılın başlarında tek, çift veya dörtlü çipler halinde dükkanları süsleyecek bu güzelim teknolojik harikaların fiyatları ise, kelimenin tam anlamıyla boru gibi. Öyleki tek çipli 32 Mb RAM'li bir Voodoo4'ün fiyatı 149 £(bu işaretin altını kere kırmızı kalemle çiziyorum) olacakken, rüya kart dört çipli ve 128 Mb RAM'li Voodoo5 6000 449 £ 'e (sterlin, farkettiniz di mi) patlayacakmış!!

★ Siz bu satırları okurken oyun dünyasının ilahı Sid Meier'in son oyunu Sid Meier's Antietam! de oyun dünyasında yerini almış olacak (aslında Amerika oyun dünyasında. Türkiye'ye ne zaman gelir bilemem). Sid Mier's Gettysburg! temel almış oyunda yeni



gelişmiş bir artificial intelligence, yeni birlikler, yer şekilleri ve tam savaş veya yarım gün senayoları olacak.

★ "Star Trek'in suyunu çıkartıp oyun dünyasını sömürme" mafyasında gelen son bilgilere göre (her ay iki üç tane Star Trek haberi yaptıktan sonra böyle bir mafyanın varlığından eminim artık) Deep Space Nine'ın ikincisi Dominion Wars seneye piyasada olacak. Federation, Klingon, Cardassian ve Jem 'Hadar ırklarından birini seçip yönettiğiniz real time stratejide söylenenlere göre bissürü farklı çeşitlerde gemiler olacakmış.

★ CogniToy adlı firmanın son oyunu Mindrover: The Europa Project'te kendi robounuzu dizayn edip yaratıyorsunuz. Çeşit çeşit sensör, motor ve silah kullanbilirsiniz. Robotunuzu bitirdikten sonra da diğer robotların kötü dünyasına veya Jüpiter'in zor koşullardaki dünyasına götürüp ayakta kalıp kalamayacağını görebilirsiniz.. 3D grafiklerin ve tamamen görsel bir programlama sisteminin kullanıldığı oyunda kolay kolay sıkılmayacaksınız; çünküm savaşların yanısıra puzzle'lar, yarışlar ve bazı spor oyunları da olacak. CogniToy'un sitesinden seneryolar, yeni parçalar çekebilir; yeni teknikler ve ipuçları öğrenebilirsiniz. (meraklısına özel not: oyunumuz 1999 Independent Games Festival'inin 15 finalistinden biriydi)

★ Gangsters 'ın başarısından sonra yapımcı firma Hothouse Creations hemen ikincisini programlamaya başladı ve gelecek yılın sonlarına doğru piyasaya sürecek. Yeni oyunda da bir mafya ailesinin başına geçecek ve şehirdeki diğer ailelerin cucuğunu dürreceksiniz (bu arada çok yakında bu cücük dürme olayını daha ayrıntılı



HOSTILE WATERS



2032 yılında insanoğlu (gülüşenler, kesin şamatayı, belki konu o kadar da klasik değil, ne biliyosunuz ?!) ütopik bir barış ortamı kurmayı başarmış, kardeş kardeş yaşıyor, silahları atmış bir köşeye. Fakat ne oluyor, kendilerine bu dünyada yer olmadığını gören bi grup eski kafalı asker, Pasifik'te bir adaya çekilip oyuncaklarını yapmaya başlıyorlar. Devreye girip bu amcalara adayı dar etmeniz gerekli. Bu işi yaparken de emrinizde bilumum tank,

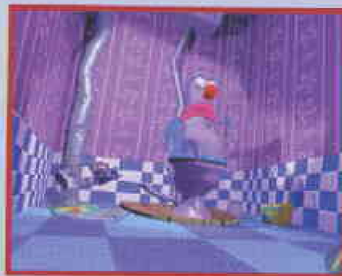


helikopter falan bulunuyor. Sıkı durun bu aletlerin de komutanları bir zaman asker olan silikon çipler. Vaktiyle bir insanın beyninde yer aldıkları için tıpkı bir insan gibi düşünebiliyor, dahası aralarında sohbet bile edebiliyorlar. Rage firmasının bu aksiyon-stratejide hedefledikleri oyuncuya gerçek doğa koşullarını yansıtabilmek. Örneğin yağışlı havalarda tankların eğimli yamaçlarda kayabilmeleri ya da helikopeterlerin görüş mesafesinin düşmesi gibi ayrıntılar göz önünde tutulmuş. Oyunun ara filmlerindeki motor da oyun motoru ile aynı, yani çok kaliteli bir demonunardından ezik grafikler gibi sürprizlere yer yok. En iyi ihtimalle ilkbaharda piyasada. Force 21 sevenlerin dikkatine !

STUPID INVADERS



Aslında bu oyun hakkında hiç bir şey yazmaya gerek yok. Adı salak istilacılar olan bir oyundan ne bekleyebilirsiniz ki? Gaumont Multimedia adlı Fransız şirketi (Fransız yapımı deyince henüz Omikron'u edinmemiş olanlar önce utanıp, ardından kendilerini edinmeye ikna





etsinler !) uzun süredir Day of the Tentacle gibi neşeli adventure'ların yapılmadığına hükmedip kolları sıvamışlar. Ortaya da nereden geldiği belirsiz ve de beyinsiz bi dolu yaratık çıkmış. N'apacaklarını bilemeyip, "hebe, hebe" diye koşuşturan tüm bu varlıkları bir adventure'un içine tıkmışlar. Üstelik 2000 başında da piyasaya sürmeye çalışıyorlarmış. Allah hepimizin sonunu hayır etsin, çünkü eski uzaylı istilası konulu bilim kurgularla dalga geçen bu kahkaha tufanı oyunda yapay zeka yok !!! Yaratıkların hepsinin zeka yoksunu olduğu bir oyunda neden olsun ki ? Dr. S. adlı kötü niyetli bir profesörün, Bolok adlı yardımcısı ile birlikte uzaylılarla ilgili deneylerine alet etmek istediği beş masum yaratığı oynatacağınız oyunda bulmacalar uçuk konuya ters düşecek şekilde mantıklı hazırlanacak. Eh, bu kadar kusur kadı kızında da olur tabii !

inceleyeceğiz ;)).

★ Diablo2 nin suyunu çıkartan Blizzard'daki programcılar oyunun dengesini sağlamak ve bugları düzeltmek açısından biraz daha test edilmesini uygun gördüklerinden oyunun çıkışını 21. YY'ın ilk aylarına attılar. Ne diyeyim işallah bu sefer de keklenmiyoruzdur.

★ Ey tüm Türk Starcraft camiası , duyduk duymadık demeyin ve kendinizi hazırlayın; çünkü Blizzard Entertainmet'ın hazırladığı milenyumun ilk dev yarışması Starcraft Masters 2000 için başvurular açılmış durumdadır. Yarışmamız singles; team ve women (yanlış duymadınız) olmak üzere üç ayrı kategoride yapılıyor. Üç kategorinin her birindeki ilk 16'ya toplam $33700 dağıtalacak. Singles birincisine 8300$, team şampiyonuna 4200$ ve women liginin kraliçesine 2500$ verilecek. Ayrıca singles ligindeki oyuncuların kazandığı ve kaybettiği maç sayısına göre MP3 player'lar, laptoplar, monitörler ve daha neler neler ekstradan hediye edilecek. Singles liginin ilk 128'i, ilk 16 takım ve bayanlar liginin 16 finalisti son finaller için 23 Ocak 2000 'de Kore'ye gidecek. Blizzard taylasından bir kaç eleman da orada hazırda bulunacak. Ayrıca finallere katılanların ulaşımları ve hemen her masrafları karşılacanacak. Finallere giden yol ise battle.net 'ten 10$ karşılığında geçecek. Kaydolmak isteyenler www.thecommandcenter.com 'a baksınlar. Bu inanılmaz büyük şampiyona da elbet bizden birileri de olmalı. Ben biliyorum ki, Türkiye'de çok sağlam oyuncular var; ve inanıyorum ki saçmasapan aptallıklar yapmazlarsa finallere rahat gidebilirler... (Batu lan, biz de katılsak mı ne diyon?)

★ Segasoft'un bu ayın sonunda çıkartacağı oyun Multiplayer'a ağırlık veren bir real-time strateji. Oyunun action kısmı ağırlıklı olacak. Adı mı... 10six mi ne..



TREAD MARK



Yettiniz gari !! bu oyun türlerini karıştırmanın da bir adabı vardır (Di mi efenim?- Di efenim!). Ne biliim, insan RTS ve role playing karışımı bişi yapabilir (Bkz. Blizzard/Warcraft 3), ama tarihin hangi aşamasında off-road racing ile tank simulasyonun birleştirilebildiği görülmüştür ki sayın okuyucu ?! Hem tanka bineceksin, hem de o kelli felli aletin ağırlığına bakmadan "Bizim de orduda arkadaşlar vardı, haftasonları Kilyos'ta tankları alıp kapışıyoz!" diyeceksin ! Yok aslında, eğer güzel bir oyun olacaksa yeniliklere sonuna kadar açığız. İki ayrı yarış modu olan oyunda tahrip gücü düşük seçeneği seçerseniz tanklar ciddi hasar görmüyorlar, yalnızca namluları ateş edemez duruma geliyor. İkinci ve tehlikeli seçenek ise (nasılsa tahmin etmişsinizdir) size rakiplerinizi geçmek için onları havaya uçurabilme iznini de veriyor. Bu kez ilkinin aksine tankların silahlarını yeniden kullanabilmeleri için gerekli hasar onarımı da gerçekleşmiyor, yalnızca bulduğunuz ekstralarla kendinizi yenileyebiliyorsunuz. Bu aşamada bulacağınız silah ekstraları da oldukça zengin bir kolleksiyondan seçilmiş : roket atarlar, kısa,orta ve uzun menzilli füzeler, lazer ve plazma silahları, vs. İlgilenenlere : Longbow Digital Arts tarafından 2000 bitmeden piyasada.



BLITZ: THE DISC ARENA



Gelecekte büyük şirketlerin devletlerin yerini alması da tanıdık senaryolar arasında artık... Ancak Southend Interactive'in yeni yapımında işler bundan sonra değişiyor. Her türlü gelir kaynağının hızla tükendiğini gören küçük kuruluşlar, çareyi yasal olmayan işlerde buluyorlar ve her türlü yasadışı faaliyetin bir numaralı organizatörü durumuna geliyorlar. Sıkı baskı yüzünden uyuşturucu ve silah ticareti imkansız hale gelince tek açık kapı olan kumara sarılıyorlar. Yer altındaki hangarlarda düzenlenen spor karşılaşmalarında (Tabii buna spor denirse!) dönen paralar baba şirketlerin dikkatini çekiveriyor tabii. Bununla başedemeyeceklerini anlayınca en uygun çözümü buluyorlar ve : Sporu yasallaştırıyorlar. Artık oyuncular, elit askerlerden seçiliyor, gelişmiş zırhlar giyiyor ve oyunu daha heyecanlı hale getiriyorlar. Öykü de bizi Dövüşten tek farkı bir disk ve azıcık kural olan bu oyunun içine alıyor. Speedball ve Hyperblade benzeri geleceğin kanlı spor oyunlarına en yeni üye Blitz : Disc Arena. Ender ürün veren, ama kimi zaman da iyi çıkışlar yapabilen bu türün hayranları her zaman olmuştur ve olacaktır. Eğer siz de onlara dahilseniz, pek de beklemeniz gerekmeyecek, 1999 bitmeden piyasaya çıkması bekleniyor da...



YOLDAKİLER

Alone in the Dark 2	2000 Baharı
Asheron's Call	Aralık 99
Baldur's Gate 2	2000 Baharı
Black & White	2000 Baharı
Blade Masters	Aralık 99
Championship Manager 3 2000	Aralık 99
Comanche 4	Nisan 2000
Daikatana	Ocak 2000
Deus Ex	Mart 2000
Diablo 2	2000 Kışı
Duke Nukem Forever	Hazır olduğunda
Earth 2150	Kasım 99
Felony Pursuit	Mart 2000
Final Fantasy 8	2000 Yılbaşı
Force Commander	2000 Kışı
Halo	Şubat 2000
Hidden & Dangerous: Missions	Mart 2000
Interstate 82	Aralık 99
Invictus	Şubat 2000
Max Payne	2000 Kışı
Messiah	2000 Kışı
Metal Fatigue	2000 Kışı
Need for Speed: Motor City	2000 Mart
Need for Speed: Jaguar Evolution	2000 Nisan
Nox	Aralık 99
Oni	Mart 2000
Quake 3	Aralık 99
Shogun	Mart 2000
Sim Theme Park	Aralık 99
Slave Zero	Aralık 99
Soldier of Fortune	Şubat 2000
Star Trek: New Worlds	Aralık 99
Tachyon: The Fringe	Mart 2000
Team Fortress 2	Mart 2000
Test Drive 6	Aralık 99
Test Drive Cycles	Nisan 2000
The Sims	Şubat 2000
Thief 2	2000 Baharı
Tiberian Sun: Firestorm	Mart 2000
Unreal 2	Şubat 2000
Unreal Tournament	Aralık 99
Vampire: The Masquerade	Mart 2000
Warcraft 3	2001 Başı
Warlords 4: Battlecry	2000 Kışı
Werewolf: The Apocalypse	2000 Kışı
Wheel of Time	Aralık 99
Wizardry 8	2000 Baharı
X-Com Alliance	2000 Kışı

AÇILIN, MARSLILAR YARIŞIYOR!!!







Mars sakinleri hep istilacı uzaylılar olacak değil ya ! Bu kez de insan oğlu uzaya gidip, Mars'a yerleşip, bununla da yetinmeyip yarışmaya kalkarsa ne olur ? Aslında güzel olur. Atlarız paşa paşa hovercraft benzeri araçlarımıza, başlarız turlamaya güzelim gezegeni. Mars Maniacs, Church of Electronic Entertainment şirketi tarafından yıl sonuna yetiştirilecek (Dikkatinizi çekeriz, yılbaşına değin geçirdiğimiz her gün, pek çoklarınca yeni milenyuma ne kadar yaklaştığımızın bir göstergesi olarak sunulsa da, oyun severler için bu günler oyun piyasasının yatağından taştığı döneme ne kadar yakın olduklarının göstergesi olacaktır.). Dağıtmayalım, 50;'lerin Amerikan arabaları gibi (!) dizayn edilmiş bu hovercraft'ların hız, güç ve kontrol gibi özellikler bakımından farklılık gösteren sekiz ayrı modeli bulunuyor. Yarışacağınız pistler de en az 3km.den oluşan Mars'ın doğal güzellikleri : Su altı,mayın tarlaları, dağlar, ovalar vs. Yarış oyunları sektörün en çok kardeşi olan çocukları, ancak önümüze gelene kadar haklarında fazla yorum yapmak mümkün olmuyor. Gelsin, görelim, yenelim (?!).



KORKMAK LAZIM!..



Soru : Evil Dead klasiğini hatırlayan var mı aranızda ? Bizde videocuların popüler olduğu özel kanallar öncesi dönemde "Şeytan Ölüsü" adıyla gösterilen film. Adını değilse bile afişini pek çoğunuz hatırlayacaksınız. Hani şu yüzü gözü kan içinde bir amcanın elindeki elektrikli testereyi havaya kaldırıp karşısındaki yaratığa doğru baktığı ünlü afiş. Devam ediyoruz, H.P. Lovecraft ve onun da sıkça söz ettiği Necronomicon ex Mortis, yani ölümün ve ötesinin kitabı hakkında da bilgileriniz var ise bu iki öğeyi bir harmanlayın bakalım. Şimdi de oyun haline getirin. Adventure olsun, real time olsun, iyi olsun, hoş olsun. Heavy Iron Studios da uğraşıp Evil Dead : Ashes 2 Ashes adı altında çıkartacak olsun. Nasıl, ürpertici di mi? Oyunda serinin ünlü kahramanı bir elde tüfek, bir elde testere oraya buraya koşuşturan Ash'i canlandırıyorsunuz (Kelime oyununa dikkat !).Oyunumuz 2000 sonbaharında servise hazır, tek kişilik olup soğutmadan oynanması tavsiye edilir. Aklımıza gelmişken, Alone in the Dark 4'ün de hazırlandığı şu sıralar 3D korku-aksiyon-adventure dalındaki kapışma bakalım nereye kadar gidecek ?



En iyi 10

oyun dünyası

LEVEL PUANI



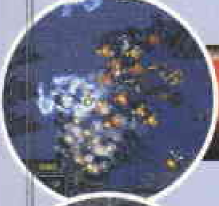
Tiberian Sun 9/10



Half Life 10/10



Heroes of Might & Magic 3 9/10



Starcraft: Broodwar 9/10



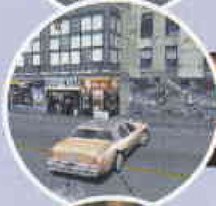
Fifa 2000 9/10

Prince of Persia 3D	8/10
Need for Speed 4	9/10
Midtown Madness	7/10
Roller Coaster Tycoon	9/10
Championship Manager	8/10

LEVEL PUANI



Resident Evil 3 9/10



Driver 7/10



Final Fantasy 8 10/10



Fifa 2000 9/10



Metal Gear Solid 9/10

Clock Tower	---
Ice Combat	---
Dino Crisis	7/10
Need for Speed 4	9/10
Syphon Filter	8/10

Gönderdiğiniz oylar sayesinde, Ocak ayında belirleyeceğimiz "1999'un En İyi Oyunları" listemizin okuyucu oyunları bölümü şekillenmeye başladı. Tartışılmaz bir şekilde Fifa 2000, Tiberian Sun ve Half Life gibi bizden tam not alan oyunlar birinciliğe koşuyor. Ama Aralık ayı içinde çıkmasını beklediğimiz Hit oyunları da görmeden peşin fikir yürütmek istemiyorum. Yine de, işte şu ana kadar gelen oylarla her türden ilk beşe giren oyunların kısa ve alfabetik sıraya göre bir listesi. Alfabetik sıraya göre listelememizin sebebi, şimdilik hangi oyunun önde olduğunu anlamamanız ve etkilenmemeniz.

Action Oyunları Kategorisi

Half Life
Heretic 2
Prince of Persia 3D
R6 Rogue Spear
Thief

CRPG Kategorisi

Baldur's Gate
Fallout 2
Might & Magic 7
Silver
System Shock 2

Yarış Oyunları Kategorisi

Driver
Midtown Madness
Need for Speed 4
Re-Volt
Star Wars Racer

Adventure Kategorisi

Discworld Noir
Grim Fandango
King's Quest 8
Outcast
Resident Evil 2

Playstation Oyunları

Driver
Final Fantasy 8
Metal Gear Solid
Need for Speed 4
Resident Evil 3

Simulasyon Kategorisi

F16 MRF
Falcon 4.0
Heavy Gear 2
Mig 29 Fulcrum
X Wing Alliance

Bunlar şimdilik sizin seçtikleriniz. Önümüzdeki aya kadar bu liste değişebilir, ama genel görünüş şimdili böyle. Ve bizim kişisel değerlendirmelerimizle birlikte binyılın (bu kelimeyi duyunca içimden kusmak geliyor artık) son Best Games of... yazımızı kaçırmayın. Bakalım sizin oyununuz ne kadar iyiymiş?

En İyi 10 oylarınızı leveltop10@hotmail.com adresine gönderebilir, veya yazdığınız mektup ve faksların bir köşesinde, ayrı bir kutucuk içinde belirtebilirsiniz. Şunu unutmayın, elinizde 10 puan var ve bunu istediğiniz üç oyuna dağıtacaksınız. Sadece bir oyuna oy verenlerin veya bir ay içinde birden fazla oy kullananların oyları değerlendirmeye alınmayacaktır.

DUKE NUKEM FOREVER

That Really Pisses Me Off!

Dünyamızın cool koruyucusu, uzaylıların kabusu, kadınların gözdesi, hepimizin kalbindeki kahraman DUKE geri dönüyor. Bülent Ersoy'un deyimi ile "Dünyaaaa Kerizi" olan ismini DUKE olarak kısaltan ve evinde oturup huzurlu huzurlu çarkıfelek seyretmek varken saf saf, kimseden para mara almadan, bedava dünyayı kurtaran kahramanımızın hepimizi eğlendiren maceraları kaldığı yerden devam ediyor gibi görünüyor.

İlk önce, 2 boyutlu ve Side Scrolling bir platform oyunu olarak piyasaya çıkan Duke, asıl çıkışını 1996'da ünlü Duke Nukem 3D motoru ile hazırlanmış aynı adlı oyunundaki başarılı performansı ile yapmıştı. Birinci oyunun neredeyse adının bile duyulmadığı hatırlanırsa, ikinci oyunun kazandığı başarının haddi hesabı olmadığı söylenebilir. Oyunun ardından çıkan görev paketleri, eklemeler meklemeler derken Duke'ün şöhreti hep gündemde kaldı.

Rakipleri, teknolojinin nimetlerinden sonuna kadar yararlanan son moda grafik motorları ile sağda solda cirit atarken Duke 1996'dan kalma eski motoru ile günümüze kadar beğeniyle oynanmaya devam etti çünkü adamın karizması bir başkaydı.

Sinemaya ahlak operasyonu

"Let's kick some alien ass" diye bağırıp ağzına kadar silahlı uzaylılarla dolu sinema salonuna tepeden atlayan Duke'un, perdede oynamaya devam eden neşeli filmin etkisinde kalmış olan, şehvet ve kadın düşkünü uzaylılara neler yaptığını hepimiz biliyoruz. Sinemanın tuvaletinde, ayıp dergilerle basılan bir başka uzaylıya da dersini nasıl verdiğini hatırlıyoruz di mi? İşte bütün oyun boyunca benzer komik, beklenmedik, eğlenceli, sıradışı ve tabii ki heyecanlı olaylarla karşılaşan Duke'ün maceraları yıllarca kendini oynattırmaya devam etti.

Ancak, Duke'ün yapımcıları da hayranları da artık ilk Doom günlerinden kalma Sevgili DUKE'un artık biraz makyaj yapması gerektiği konusunda birleşmiş durumdalar. Sakın korkmayın, eski bozuk ve alaycı dili ile maço kahramanımız Duke aynen karşımızda olacak ancak bu sefer ultra modern 3D hızlandırıcıları sonuna kadar sömüren Unreal grafik motorunu kullanarak uzaylı öldürmeye devam decek. Aslında, yeni oyunun yapmasını beklediğimiz etkinin, eski 3D oyunun ilk oyuna yaptığı şeyle aynı olacağını söyleyebiliriz.

Kadınlar kadınlar! Yine onlar her yerde onlar!

Duke Nukem Forever'da karşılaşacağınız bir diğer süpriz de (artık ne kadar sevinirsiniz bilemem!) adamımızın yanında bir de bayan kahramanın rol alacak olması... Duke'ün oldukça seksi ama biraz beceriksiz bulduğu ve bunu her defasında dile getireceği kadın kahramanımız ise tipik şekilde kendisini herkesden üstün görecek ve Duke'ün kaslarını kullanmaktan başka hiç bir işe yaramadığını savunacak. (Sanki o kadar uzaylıyı düşünce gücüyle öldürebiliriz de Duke üşenip kas gücü kullanıyor di mi? Kadınlar işte. Bakın, programcılar bile bir kadının düşünme sistemini ne kadar iyi analiz etmiş ki oyuna böyle bir şey eklemişler..) (bu cümleden sonra kesin dergideki bayanlar tarafından linç edilirim artık ancak kaba kuvvet ve baskılar bizi doğru bildiklerimizi söylemekten alıkoyamaz.)

Bir bomba geliyor

Görünüşe göre, Computer "Entertainment" sektörü hakikatten entertainmentli bir oyuna kavuşacak gibi görünüyor. Eminim hepiniz, meraktan bile olsa mutlaka alacaksınız bu oyunu. Ayrıca yine eminim ki, sırf bu oyun yüzünden bilgisayarcılar yoğun bir upgrade talebiyle karşılacaklardır. Bekleyelim görelim. Ne de olsa daha erken..

CEM ŞANCI
cemsanci@level.com.tr

DUKE NUKEM FOREVER

Firma: 3D Realms

Çıkış tarihi: Hazır Olduğunda

Tahmini Sistem İhtiyaçları: PII300, 64 MB Ram, 8 MB 3D Ekran Kartı

İlk İzlenim: Mükemmel!

Bize Göre:
Unreal motoruna geçtikten sonra elimize geçen ilk resimlerinden gördüğümüz kadarıyla, Duke Forever şimdiye kadar oynama şerefine eriştiğimiz en çarpıcı, en kanlı ve en kışkırtıcı First Person Shooter olma yolunda hızla ilerliyor. Umarız senaryo da en az Half Life'daki kadar sıkı olur da, Duke Nukem Forever çıkmaya "hazır olduğunda" piyasanın altını üstüne getirir.

Baldur's Gate ve Ardındakiler

Baldur's Gate bilgisayar FRP'lerinden (CRPG) bir çığır açtı. Mükemmel grafikleri, gerçek AD&D kurallarına, sürükleyici bir ana senaryoya ve bağımsız onlarca yan senaryoya ve 80 saatten fazla bir oynama süresine sahip olan Baldur's Gate tartışmasız olarak geçtiğimiz yılların en iyi CRPG'si oldu. Tabii bu başarı Black Isle Studios ile Bioware'deki yetenekli insanların çabasından kaynaklanıyor. Ve bu yetenekli insanlar kazandıkları dolarların üzerine yatıp dinlenmektense CRPG severleri dehşete düşürecek bir değil, tam üç yeni oyunlarla geri dönüyorlar.







Baldur's Gate II:

Shadows of Amn

Shadows of Amn, Baldur's Gate: Troubled Times'ın bitirdiği noktadan hikayeyi devralıyor. Ana senaryonun detayları henüz belli değil, ama hikaye yine Forgotten Realms'in Sword Coast bölgesinde geçecek. İlk oyunda bulunan birçok şehire ek olarak, Tethir'in Elf ormanları, su altı şehirleri, Cloudpeak Dağları, Underdark şehirleri (yani Dark Elf'leer!!!), Astral boyut, Abyss, Amn İmparatorluğunun başşehri Athkatla gibi birçok yeni ve geniş mekan maceralarınıza konukluk edecek. Grafik motoru olarak Bioware'in Infinity Engine'i hala gündemde. Arkaplan ve karakter grafiklerinde ufak tefek rötuşlar yapılıyor, ama BG II'nin esas farkı büyü ve karakter animasyonlarında yatıyor. İlk oyunda karakter animasyonları için 108.420 kare vardı, BG II'de bu sayı 279.420 kareye çıkartılmış! Bu da çok pürüzsüz ve mükemmele yakın ölüm, büyü ve savaş animasyonları anlamına geliyor. Ayrıca, BG II eğer ekran kartınız miniGL 3D standardını destekliyorsa bu API'yi de oyundaki büyü efektleri için kullanacak ama illa da 3D ekran kartı gerekmiyor. Sadece "Olsa daha iyi" deniyor. BG II için önerilen ekran kartı ise (pek tabii olarak) TNT serisi.

Sınırları Aşmak

BG II: Shadows of the Amn'da experience sınırı olmayacak, bu yüzden fazlasıyla gelişecek olan karakterlere yönelik birçok yeni ve güçlü büyü, silah ve bu karakterlere bile kök söktürecek güçte yaratıklar oyuna ekleniyor. 2. Edition AD&D kurallarına büyük ölçüde uyularak hazırlanan oyun sistemi, daha dengeli bir oyun için ufak değişikliklere maruz kalacak. Bunun sebebi oyuna eklenecek olan yeni karakter sınıflarını BG sistemine adapte edebilmek olarak gösteriliyor.

Baldur's Gate'de experience sınırı yüzünden karakterler 7. Level'dan daha fazla yükselemiyordu. Gerçi Tales of the Sword Coast paketiyle bu sınır kalkmıştı. Shadows of the Amn'da bu sınır baştan itibaren yok, böylece Fighter ve Mage dışındaki karakterlerin de etkili bir şekilde oynanabilmesi için önlerindeki yegane engel kalkmış oluyor. Artık 7. Seviyeye ulaşan Druid'ler bulundukları bölgedeki herhangi bir hayvana dönüşebilecekler (Shapeshift), Ranger'lar ormanlık bölgelerde görülmeden ve duyulmadan ilerleyebilecekler vs. Oyunun uzunluğu, ilk oyunu kısa (!!) bulanları bile memnun edecek düzeyde. Tıpkı ilk oyunda olduğu gibi, gruptaki ana karakterin etrafında gelişen bir esas hikaye var. Ama bu hikayeyle ilişkili veya ilişkisiz 100'den fazla yan görev olacak. Bu görevlerden bazıları birkaç dakikada biterken, bazılarını tamamlamak günler alacak (gerçek zamanda, oyun zamanı değil). Bazılarından experience, büyülü eşyalar alırken, bazıları sadece reputation puanınızı etkileyecek. Bazıları da sizi kesin bir ölüme götürecek. Hangi yan görevlere takılacağınız, oyunun akışını büyük ölçüde etkileyecek. Ortalama olarak BG: Shadows of Amn'ı bitirmek 100 saatten fazla zaman alacak, ama katıldığınız yan görevlere göre bu süre değişebilecek. Grubunuza katılan karakterlerin savaş esnasındaki davranışlarını belirleyen Script'lerde daha fazla esneklik olacak. İsterseniz hiç değiştirmeyebilir (her NPC'nin kendi script'i zaten var), ufak değişiklikler yapabilir (dikkatli veya saldırgan davranışlardan birisini yüklemek gibi), veya ince ince işleyerek her duruma uygun davranışlarda bulunmalarını sağlayabilirsiniz (mesela "Bir Gibberling gördüğünde, Magic Missle büyüsü okumaya başla" gibi). Anlayacağınız benim gibi mikro-yönetim yapmaktan hoşlanan mazohistlere gün doğdu.





İlk oyundaki çok oyunculu sistem aynı şekilde Shadows of Amn'a aktarılmış. Yani, ana senaryoyu arkadaşlarınızla birlikte oynuyorsunuz ve herkes gruptaki bir karakteri yönetiyor. Ama oyunu başlatan (ve ana karakteri oynayan) kişinin savaşı istediği zaman dondurma, diğer karakterleri oyundan atma gibi ayrıcalıkları var. Ve çok oyunculu seanslar da ana senaryo üzerinde geliştiğinden, ana karakter öldüğü taktirde oyun sona eriyor. Bu çok oyunculu sistem bana











biraz sorunlu gelmişti, çünkü aynı senaryoyu tekrar tekrar oynamak bir süre sonra öyle veya böyle sıkıyor. Ben bile sıkı bir BG fanatiği olduğum halde, oyunu bir Neutral Mage ile bitirdikten sonra (çoğunlukla cici çocuk oldum), en sevdiğim ırk olan bir Dark Elf olarak yeniden oynamak istedim ama sonradan açıkçası üşendim. Sonucunu bildikten sonra aynı hikayeyi yeniden yaşamanın ne anlamı vardı ki? İşte bu yüzden sanıyorum Shadows of Amn da ilk oyun gibi yalnız oyuncuların gözdesi olacak. Anlaşılan Black Isle esas çok oyuncu potansiyelini Icewind Dale'e ve şimdiye kadar duyurulan en iddialı Multiplayer CRPG olma yolunda hızla ilerleyen Neverwinter Nights'a saklıyor (merak etmeyin, ilerleyen sayfalarda bu iki oyunu da detaylı bir şekilde inceleyeceğiz).

Diğer Yenilikler

- Yapay zeka üzerinde iyileştirmeler yapılıyor. Artık bir yere bıraktığınız eşyaları, oraya tekrar döndüğünüzde bulamayabileceksiniz. Çünkü NPC ve yaratıklar bir eşyanın işlerine yaradığına inanırsa, onu alıp size karşı kullanabilecek.
- Infravision yeteneğine sahip karakterler artık sadece ısı kaynaklarını değil, herşeyi kırmızı tonlarında görecekler.
- Artık sadece şehirler arasında değil, şehir içlerindeki önemli noktalara da anında ulaşma şansına sahipsiniz. Tabii bunu yaparken de zaman geçecek.
- Savaş sırasında zırh ve silah değiştirmeye çeşitli sınırlar getirilmiş. Savaş sırasında zırh veya silah değiştirmeye kalkışan karakterlere çeşitli ceza puanları uygulanacak, hatta gerekli görülürse bu karakterlerin birkaç saniyeliğine donup kendilerini savunamamaları bile mümkün olabilir. Baldur's Gate mükemmel bir oyundu. Takipçisi de onun açtığı yolda, çok da fazla bir yenilik getirmeden ama sorunları düzelterek geliyor. 2000'in sonlarına doğru piyasada olacağını tahmin ettiğimiz Baldur's Gate 2: Shadows of the Amn, serinin hakettiği kaliteye fazlasıyla sahip ve beklemeye değer bir oyun gibi görünüyor.

Kapının Ardındakiler

Icewind Dale, Neverwinter Nights ve Baldur's Gate 2. Üçü de spesifik CRPG oyuncularına hitap edecek şekilde hazırlanıyor. Hangi oyunun sizi daha çok çektiğine bir türlü karar veremiyorsanız, bu oyunların aşağıdaki tabloda beş farklı kategoride beş üzerinden verilmiş tahmini puanlarına bir göz atın.

	Senaryo	Tek Oyuncu	Çok Oyuncu	Yeniden Oynanabilirlik	Teknik Özellikler
Baldur's Gate	★★★★★	★★★★☆	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★★☆
Icewind Dale	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
Neverwinter Nights	★★★★☆	★★★★☆	★★★★★	★★★★★	★★★★★

Baldur's Gate II Shadows of Amn

Yapımcı:
Black Isle Studios / Bioware

Çıkış Tarihi:
2000 Sonbahar

Sistem:
Pentium 200, 32 MB Bellek, 2 MB Ekran Kartı

İlk İzlenim:
Çok İyi.

Bize Göre:
İlk oyunu bitirip de Bhaal'ın yüzlerce çocuğunun akıbetini merak edenlerin kafasındaki birçok soruyu cevaplayacak Shadows of the Amn. 2000 yılında CRPG'lerde bir patlama bekliyoruz, ama pek az FRP bu furyada kendini gösterebilecek. BG II şimdilik bu fırtınaya karşı dimdik ayakta durabilecek yegane oyunlardan birisi gibi görünüyor.

Icewind Dale



Yine Baldur's Gate'in Infinity grafik motorunu kullanan bir diğer oyun da Black Isle Studios'un üzerinde çalışmakta olduğu Icewind Dales. Robert Salvatore'nin yazdığı ve belki de Forgotten Realms'i konu alan kitaplar arasında en sevilen kitaplar olan Icewind Dale üçlemelerinin geçtiği yerlerde konu bulan ID, Baldur's Gate serisinden belli yönlerden büyük farklılıklar içeriyor. Peki neymiş bunlar?

Öncelikle, Icewind Dale'in çok büyük bir kısmı yeraltında geçecek. Yani tipik bir "Dungeon Adventure" olacak. Bunun nedeni Black Isle'ın klasik AD&D FRP paketlerinin atmosferini bilgisayar oyuncularına hissettirecek bir oyun yapmaya çalışıyor olması. İçiniz rahat etsin, Icewind Dale çok güvenilir bir kaynaktan geliyor, oyun üzerinde çalışanlar daha önce Fallout 2'yi yapmış olan takım.

Icewind Dale'in Baldur's Gate serisinden bir diğer farkı da, tek bir ana karakter üzerine odaklanmış olmaması. BG'in aksine, oyuna başlamadan önce bir ana karakter yaratmıyoruz. Grubunuzdaki altı karakteri de istediğiniz gibi yarattıktan sonra maceranıza başlıyorsunuz. Tabii oyun boyunca çeşitli NPC'lerle karşılaşacaksınız. Ama bunlardan birçoğu size katılmayacak, katılanlar ise çok kısa bir süre için yanınızda bulunacak.

Tabii bilenler bilir, Icewind Dale diyince insanın aklına hemen Drizzt Dourden, Cattybrie ve Wulfgar gibi bir kitap serisindeki sevilen karakterler geliyor. Acaba bu karakterleri oyunda görme şerefine erişebilecek miyiz? Black Isle'a göre bu konuda hiç şansımız yok, ama bunu söylerken pis pis sırıtmayı da ihmal etmiyorlar. Yani tamamen ümidimizi kaybetmeyin, belki de Drizzt ile omuz omuza çarpışma şansını yeniden yakalayabiliriz (Baldur's Gate'de bir kerecik olsun beraber savaşmıştık onunla, ölsem de gam yemem artık).

Yeraltı mekanımız olsun

Icewind Dale tamamen olmasa da yüzde doksan oranında zindan araştırmaya yönelik olacak demiştik. Bu amaçla on tanesi büyük ve önemli olmak üzere elliden fazla zindan olacak oyunda. Karakterlerinizi 15. Seviyeye kadar geliştirebildiğiniz için, karşınıza çıkan yaratıklar da ona göre olacak. Yani BÜYÜK tiplerle karşılaşmaya



hazır olun, sayfanın bir yerlerinde görebileceğiniz Cyclops ve Rhino Beetle dev boyutlu düşmanlarınıza sadece iki örnek.

Icewind Dale de büyük abisi Baldur's Gate gibi Second Edition kurallarına uyularak hazırlanıyor. Black Isle, TSR tarafından 2000 Ağustos'unda açıklanacak olan Third Edition kurallarını en iddialı (ve birazdan okuma şerefine erişeceğiniz) projesi Neverwinter Nights'a saklıyor. Ama bu Icewind Dales ile BG serisi arasında farklılıklar yok demek değil. Bir kere grafik motoru üzerinde ufak ufak bir sürü değişiklik yapılmış, bu değişimler kendini en güzel şekilde yüksek seviyedeki dehşet saçan büyülerde gösteriyor. Tıpkı Shadows of Amn'da olduğu gibi, Icewind Dale'de de büyüler için miniGL uyumlu ekran kartlarından faydalanılıyor ve büyü efektlerinin küçük dilinizi yutmanıza neden olacak kadar güzel olduğu söyleniyor. BG kadar hikayeye dayalı bir oynanışa sahip değil Icewind Dale, daha çok eski güzel günlerdeki Against the Giants ve Tomb of Horrors FRP modüllerini kendine model olarak seçmiş. Yani bir entrikayı çözmektense, önünüze çıkanı temizleyip zindanlarda kafanıza göre experience ve ganimet elde etmeye çalışacaksınız. Bu her ne







kadar oyunun Single Player yönünü baltalasa da, bence Baldur's Gate'in en kötü yanı olan Multiplay özelliği bakımından çok büyük bir gelişme sağlayacak. Ortada sizi bağlayacak, hareketlerinizi kısıtlayacak bir senaryo olmaması bence farketmez. Yeter ki birkaç arkadaşımla bir araya geldiğimizde zevkle oynansın ve "Ah ulan Lag!" diye inim inim inletecek yavaşlıkta çalışmasın.

Uzun lafın kısası, Baldur's Gate (ve devam oyunu) daha çok tek kişilik oyunculara hitap ederken, Icewind Dale Multiplay ortamlara yönelik olarak hazırlanıyor. Ama bunun böyle olması, benim iki oyunu da alıp geberene kadar oynamayacağım anlamına gelmez.

Icewind Dale

Yapım:
Black Isle Studios / Bioware

Çıkış Tarihi:
2000 Yazı

Sistem:
P233, 32 MB Ram,
2 MB Ekran Kartı

İlk İzlenim:
Çok iyi

Bize Göre:
Bir CRPG için çok oyunculu oynanışa ağırlık vermek riskli bir hareket gibi görünebilir, ama Ultima Online, Everquest gibi oyunların başarısı bunun doğru olmadığını kanıtladı. Icewind Dale hem Multi, hem de Single Player oynanışı dengeleyerek her iki pastadan da pay kapacak gibi görünüyor. Bizce dört gözle beklemeye değecek bir oyun.

Neverwinter Nights

Güneyde Neverwinter ve kuzeyde Luskan ile sınırlanan bir oyun dünyasında geçen Nights'ın, Black Isle'ın şimdiye kadar üstlendiği en iddialı proje olduğunu söylemek için ciddi sebeplerimiz var.

Aslen Online ortamlara yönelik hazırlanan Neverwinter Nights, CRPG türünde yeni bir çağ başlatacak. Kağıt, kalem, işini bilen bir DM ve bol miktarda hayal gücü gerektiren klasik masaüstü FRP'lerin tadını bilgisayar ortamına aktaracak ilk oyun belki de Neverwinter Nights. Şimdiye kadar birçok CRPG bu iddiayla girdi CD sürücülerimize, ama istisnasız bir şekilde hepsi çuvalladı. Gerçekten de, masaüstü FRP'lerin en büyük avantajı olan "karşına ne çıkacağının hiçbir zaman belli olmaması", şimdiye kadar hiçbir CRPG'de gerçekleştirilemedi, çünkü bilgisayar FRP'lerinde Dungeon Master (DM) kavramı bir türlü oturmadı. Bir bilgisayar kontrolünde gelişen senaryo, ne kadar geniş olursa olsun, belli sınırlar içinde gelişmek zorundadır. Ama işin içine DM'ler girdiğinde nerede, ne zaman, ne olacağını asla bilemezsiniz. Ve işin asıl zevki de bundan kaynaklanır. Role-Playing, yani duruma göre davranma.

Ay Heyecan Oldum Birden...

Heyecanlanmakta haklısınız, ben bile Neverwinter Nights hakkında bilgi toplarken öğrendiklerime inanmakta zorluk çektim. O kadar çok şey vaad ediliyor ki, bunların yarısı bile gerçek olsa Online oyun dünyası yıkılacak demektir.

Online oyunlara ağırlık vermesine rağmen Neverwinter Nights yalnız oyuncuları silip atmıyor. Oyunu tek başınıza oynadığınızda 60 ila 100 saatte tamamlanacak, entrika ve gerilim dolu bir FRP ziyafetiyle karşı karşıya kalacaksınız. Tabii DM de bilgisayarınız olacak, sınır ve kısıtlamalarıyla birlikte. Yine de oyunun Single tarafının en aşağı Baldur's Gate kadar çekici olacağını tahmin ediyorum. Neverwinter Nights'ın esas parladığı alan ise Online ortam. Getirdiği yenilikler sayesinde Ultima Online, Ever Quest gibi Online FRP'lerin eteklerini tutuşturacak. Peki nedir bu yenilikler?



Modüler Oyun Sistemi

Neverwinter Nights, tamamen yeniden programlanabilir bir yapıya sahip olacak. Oyunun içindeki bütün yaratıklar, karakterler, karakterlerin portreleri, bölümler, bölümlerin grafikleri, büyüler ve büyülü eşyalar, herşey ama herşey sıkı ve sabırlı bir core-gamer tarafından sil baştan yaratılabilecek. Peki ne demek bu? Bu; Neverwinter Nights piyasaya çıktığında, teorik olarak sonsuz sayıda farklı CRPG üretilebilecek demek. İsteyen herkes, oyunla birlikte gelecek olan Solstice Toolset isimli program yardımıyla kendi FRP sistemini oluşturma şansına sahip. İsterseniz oyun piyasa çıktıktan sonra Internet üzerinden dağıtılacak olan hazır materyalleri kullanabilir, isterseniz herşeyiyle size ait bir FRP modülü oluşturabilirsiniz. Senaryonuzun içindeki çatışma anlarını, hikayeyi bir adım öteye götürecek konuşma ve diyalogları, bir olaylar zincirini başlatacak "tetikleyici" etkenleri belirlemekte tamamen serbestsiniz. Solstice Toolset'in etkileyici ve bir o kadar da kolay olan kullanımı sayesinde alt seviye bir oyuncu dahi biraz uğraşarak ufak çaplı FRP seansları geliştirebilir. Ne yaptığını bilen, yetenekli, gerçek core-gamer'ların yapabileceklerini artık siz düşünün!



Zindan Efendisi

Peki kendi FRP modülünüzü geliştirdikten sonra, onu ne yapacaksınız? Oturup kendi başınıza oynayabilirsiniz ama "ah bak şimdi, şu düğmeye basınca iki koridordan kafama Delayed Blast Fireball gelecek" gibi düşüncelere saplanmanız olası. Peki, o zaman niye uğraşacaksınız kendi modülünüzü





hazırlamak için? Cevap: İyi bir Dungeon Master olmak için. Evet, modülünüzü hazırladıktan sonra yapmanız gereken, onu diğer oyunculara açmak.
Neverwinter Nights'ın mantığının merkezinde Dungeon Master bulunuyor. En basit oynanış şeklinde, oturup hazırladığınız modülün içinde ölümle pençeleşen oyuncuları seyredebilir ve isterseniz önlerine uğraşacakları bir Ogre veya sevinecekleri bir hazine sandığı çıkartabilirsiniz. Ama oyun üzerinde o kadar geniş bir kontrole sahipsiniz ki, bunlarla sınırlı kalmak büyük bir kayıp olacaktır. Tıpkı masaüstü FRP'lerdeki gibi, oyuncularınızla birebir etkileşim kurabilirsiniz. İstediğiniz herhangi bir karakter şeklinde kendi dünyanıza girip, oyuncularınızın kafasını karıştıracak bir konuşma yapıp ortadan kaybolabilirsiniz. Half-Orc olan oyuncularınızdan birisi, çevre köylere dehşet saçan Orc şefine son darbeyi indirmek için baltasını kaldırdığında, Orc şefinin ağzından o oyuncuya, kendi öz oğlu olduğunu söyleyebilirsiniz (ve bunun yarattığı iki saniyelik şaşkınlıktan faydalanıp çizmenize sakladığınız hançeri çekebilirsiniz). Ve işin en güzel tarafı, bunu yaparken oyuncuların hiçbir zaman karşısındaki kişinin herhangi bir NPC mi, yoksa bizzat Dungeon Master mı olduğunu anlayamayacak olmaları.
Dungeon Master, Neverwinter Nights'da usta bir hikaye anlatıcısı görevini yükleniyor. Oyuna hiçbir bilgisayar senaryosunun ulaşamayacağı ölçüde duygu, epik anlatım, belirsizlik katacak. Oyuncuları, bilgisayar başında iki üç poligondan oluşan bir karakteri klavye/mouse



kombinasyonuyla yönetmeye çalıştığına değil, ekranda gördüklerinin gerçekten olduğuna inandıracaksınız. Her yaptığınızın oyunun atmosferini katlayacağını unutmayın ve oyuncularınızı şaşırtın (ama ezmeyin, di mi OzanS?). Eğer başarılı olursanız oyuncularınız sizi sevecek ve modülleriniz kısa sürede dilden dile dolaşarak meşhur olacaktır. Bu durumda birçok oyuncunun sizin Master'lığınız altında oyun oynamak için kapınızda (yani ICQ'nuzda) kuyruk oluşturmasını bekleyebilirsiniz.
Tabii çok geniş senaryolarda DM'lik tek başınıza yürütemeyeceğiniz kadar zorlaşırsa, size yardımcı olacak başka DM'leri de oyuna katabilirsiniz ki bu, belki de hiçbir masaüstü FRP'de yaşayamayacağınız derecede karmaşık durumların ortaya çıkmasına yolaçabilir.



The Portal is Open

Herşey bitti sanıyorsunuz değil mi? Hayır, hayır, hayır! Daha Ultima Online'ın ve türevlerinin ocağına incir dikecek olan Portal'lardan bahsetmedim. Nedir Portal? Basit olarak, Neverwinter Nights için yaratılmış



çeşitli modüller arasındaki bir geçittir. Örneğin, siz Dungeon Master'ı olduğunuz bir modülün daha da karmaşık (ve çekici) olmasını istiyorsunuz. DM olan bir arkadaşınız da (olur ya) ölümle yaşam arasındaki dünyayı temsil eden Abyss benzeri tuhaf, tehlikeli bir dünya yaratmış. İkiniz anlaşıp dünyalarınızın arasında bir geçit oluşturabiliyorsunuz! İki DM'den birisi Portal'ı kapatana kadar iki modüldeki oyuncular istedikleri dünyaya geçmekte serbestler. Üstelik bu Portal'lar sadece iki dünya arasında açılmak zorunda da değil. Peki kaç farklı dünya bu şekilde birbirine bağlanabilir? Teorik olarak, sonsuz!!!
Ve böylece, yazının başındaki sonsuz dünyalar olayına geri dönmüş oluyoruz. Çünkü bir anda seri olarak birbirine bağlı olan birçok dünya oluşması mümkün. Yani Neverwinter Nights piyasaya çıktığında herbiri başlı başına Ultima Online kadar büyük ve karmaşık olan yüzlerce Online FRP dünyasının kendiliğinden oluşmasını bekleyebiliriz.



Teknoloji

Biraz da oyunun teknik özelliklerinden dem vuralım. Diğer Black Isle / Bioware yapımı FRP'lerin





aksine, Neverwinter Nights tamamen 3D bir grafik motoru kullanıyor. MDK 2'de de kullanılan Omen Engine adlı bu motor, hem yakın hem de uzak mesafedeki grafikleri en ince ayrıntısına kadar detaylandırabiliyor. Karakteriniz ekranın 1/15'i kadar küçük, veya üçte biri kadar büyük olana kadar zoom in/out yapabiliyorsunuz. Yakın olduğunuz yüzeyleri detaylı çizerken, uzaktaki nesnelerden poligon ve grafik çalarak işlemci gücünden tasarruf edebilen yetenekli bir grafik motoru Omen. Bu sayede Neverwinter Nights çalışmak için çok şatafatlı bir sistem gerektirmeyecek. Şu anki sistem gereksinimleri Pentium 200 işlemci, 32 MB Ram ve TNT/Voodoo 2 sınıfı bir ekran kartı. Günümüz oyunlarına göre devede kulak kaldığını kabul etmek lazım.

Tabii Online bir oyunda Internet erişiminin önemi de tartışılmaz. Dungeon Master'ların bağlantı hızı, direkt olarak o modüle bağlanacak oyuncuların sayısını belirleyecek. Basit bir örnek vermek gerekirse, 56K'lık temel bir bağlantıyla DM'lik yapmak isterseniz, modülünüzde yer alacak oyuncu sayısı sekizi geçemez. Ama parayı bastırıp hızlı bir ISDN hattı aldıysanız, 64 kişiden oluşan müthiş zengin bir oyun ortamına ev sahipliği yapabilirsiniz. Bu da demek oluyor ki, şu andaki Türkiye şartlarında birçok Neverwinter oyuncusu ya max. 8 kişilik ekiplerin DM'i, yada sadece oyuncu olabilecek. Ama hiç yoktan iyidir.

Kural seti olarak detayları henüz açıklanmamış olan AD&D Third Edition Ruleset'i kullanan Neverwinter Nights'da, biraz önce de söylediğim gibi Half-Orc gibi güçlü yeni ırkları yönetebileceksiniz. Yeni meslek grupları arasında Sorcerer, Barbarian ve Monk'lar sayılıyor. Büyük ihtimalle siz grubunuzdaki bir kişiyi yönetirken, diğerleri yapay zeka tarafından kontrol edilecek. Büyük ihtimalle diyorum, çünkü şu aşamada oyunun çıkmasına bir seneden fazla zaman var ve bu konuda tam olarak karar verilmiş değil. Tabii Online oyunlarda böyle bir sorun yok. Herkes kendi karakterinden ve yaptıklarından sorumlu olacak.

Karşınıza çıkacak olan 50 temel yaratıktan türetilmiş 200'den fazla yaratığa uygulayabileceğiniz 200'e yakın büyü olacak. Tabii büyü efektlerinin gözlerinizi yuvalarından fırlatacak kadar iyi olduğunu söylememe bilmem gerek var mı?

Ufak Detaylar ve Mükemmellik

• Oyunda büyü kullanan bir karakteri yönetmeye karar verirseniz, belli bir seviyeye ulaştıktan sonra kendinize bir yol arkadaşı edinebiliyorsunuz. İngilizcesi "Familiar" olan ve ne kadar kassam da Türkçe'sini bulamadığım bu yol arkadaşları, genellikle küçük bir hayvan oluyor (bir sincap, veya bir kuş). Onu kullanarak işinize yarayacak eşyaların yerini hızlıca bulabilir, düşman dolu bir odada dikkat dağıtmak için kullanabilir veya çantanıza koyup, orada tepinip durmasını seyredebilirsiniz. Tabii bizzat yönetebilirsiniz de, ama unutmayın, onun da bir yaşam gücü var ve dikkatli olmazsanız korkunç yaratıklar için çok kolay bir yem olacaktır.

• Birçok bilgisayar (ve daha da çok masaüstü) FRP oyuncusuna nasip olmayan 20. seviyeye ulaşmak artık mümkün. Biliyorsunuz, AD&D dünyasında 20. seviyeye ulaşmış bir karakteri kızdırdığınızda, ölmek veya yalvarmak arasında pek de zor olmayan bir seçim yapmanız gerekir (özellikle karşınızdaki bir Mage ise). Black Isle'dakiler, ileride oyun sisteminde olabilecek değişiklikleri göz önüne alarak bu sınırın daha da yükseltilebileceğini söylüyorlar. Kim başarır, kim 21. seviye olur, bilemem.

• Neverwinter.Net isimli bir Online sistem üzerinden modüllerinize oyuncu, veya oyuncu olmak isteyeceğiniz dünyalar bulabileceksiniz. Bu sistem, UO'nunkinden çok daha basit. Bir Chat odasında herkes kendi grubunu kuruyor, DM'ler belirleniyor ve oyun başlıyor. Her DM'in makinası bir Server olduğundan, sistemin çökmesiyle birlikte onbinlerce oyuncunun madur olması da söz konusu değil. Neverwinter.Net'te sadece karakter bilgileriniz tutuluyor, böylece aşşağılık ve sefil cheater/hacker'lara karşı dürüst oyuncuların korunması sağlanıyor. Tabii bu sistemin Ultima Online ve türevlerine göre bir diğer avantajı da kredi kartı gerektirmemesi. Daha basit bir deyişle: TAMAMEN BEDAVA OLMASI! Bu sayede "Abone Olun, Üç Ay Bedava Oynayın! Vallahi Bak!" gibi sözlerle gariban editörleri kandırıp, daha bir ay bile dolmadan kredi kartından çatır çatır para çekenlerin akılları başlarına gelecektir umarım!!! (Gettiii, getti 15 dolarım, getti!!)

Bu kadar yeter sanıyorum, yoksa ağzınızdan akan sular sel olacak. Bunca lafın ardından Neverwinter Nights'ı "Mutlaka Alınacaklar" listenize eklemediyseniz (böyle bir listeniz varsa tabii) siz ya CRPG'den anlamıyorsunuz, ya da okuma yazma bilmiyorsunuz demektir ki, ikinci alternatif doğruysa ben şu an boşu boşuna konuşuyorum demektir. O vakit, bana susmak düşer.

Sinan Akkol
Sakkol@level.com.tr

Neverwinter Nights

Yapım:
Black Isle Studios / Bioware

Çıkış Tarihi:
2001 Başı

Sistem:
Pentium 233, 32 MB Ram, 8 MB 3D Ekran Kartı

İlk İzlenim:
Müthiş!

Bize Göre:
Hazır olduğunda yeri göğü birbirine katacak bir oyun gözüyle bakabilirsiniz Neverwinter Nights'a. İster Single, ister Multi Player oynayacak olun. Neredeyse sonsuz yeniden oynananabilirliğe sahip olan Neverwinter Nights, kendine saygısı olan bütün CRPG'cilerin listesinde ilk sıralarda olmak zorunda.



X beyond the Frontier

Chris Roberts'ın "Privater"ı ile David Braben'ın yıllarca beklenen devam oyunu "Elite2:Frontier", yıllar önce aynı tarihlerde piyasaya sürülmüşlerdi. O dönemde bu iki oyunu gören herkesin ağzından aynı şey çıkıyordu. Roberts ile Braben ortak bir oyun yapmalıydılar.



Wing Commander'ın ve privateer serisinin yaratıcısı Chris Roberts ile, Elite serisinin efsanevi yaratıcısı Braben asla birleşmediler, ama onların bu ayıbını başka programcılar kapatmış gibi görünüyorlar.

Bir uzay simülasyonu (hatta Shoot-Em Up) olan Wing Commander serisinin grafik üstünlüğü ile, uzayda ticaret yapma fikrinin öncüsü olan Elite serisinin mantığını birleştirmeye çalışan Privateer serisi, grafik kalitesi bakmından Wing Commander'ı yakalamış olsa da, içerik bakımından asla Elite'e yaklaşamamıştı.

Aynı şekilde, David Braben, yaklaşık on yıl bekledikten sonra, uzay ticareti konu olunca akla gelen ilk isim olan eski oyunu Elite'i geliştirmeye karar verdiğinde, ortaya heyecan verici bir ürün çıkarmıştı, ama bu oyun da oyun alanının genişliği ve detayların fazlalığı yüzünden (oyunda, bir insanın aralıksız olarak oynasa 50.000 yılda bile hepsini göremeyeceği kadar çok gezegen vardı ve her gezegenin kendisine özgü coğrafi yapısı bulunuyordu. Uzayda yolculuk yaptıktan sonra bir gezegene yaklaştığınızda, rakip oyunlarda olduğu gibi araya bir demo girip sizin gezegene inişinizi de göstermiyordu. Atmosfere, o güne kadar hiç yapılmamış bir şekilde, "giriyordunuz." Yani, atmosfer katmanlarının hepsini geçiyor, geminizin penceresinden ışık oyunlarını seyredebiliyor ve bulutların arasından uçabiliyordunuz. Gezegende inmek istediğiniz şehire gelince de, iniş işlemlerine başlıyordunuz ki, bu inişler bile ayrı bir oyun konusu olabilirdi. Kısacası Braben, sizin dışınızda gelişen, yaşayan canlı bir evren yaratmıştı. Siz dursanız bile etrafınızda koşuşturan ve herbirinin tek tek kayıtlarını bulabileceğiniz, plakalı gemiler yaşamaya devam ediyorlardı.) (şimdi parantezden önceki cümleyi bitiricem arkadaşlar..) Elite: Frontier'ın grafik yapısı, rakibi privateer'a göre zayıf kalmıştı.

Frontier: First Encounter

Bir yıl sonra, Braben grafikleri biraz ddaha geliştirip oyunun içine e-mail sistemi gibi yenilikler ekleyip Elite'i yeniden piyasaya sürdü, ancak grafikler hâlâ istenildiği gibi değildi. Üstelik oyun, konuya ve efsanevi Elite'e hayran olmayan alakasız oyunculara zor geliyordu.

Herşeye rağmen, Elite'in sonsuz evreninde (yanlış okumadınız, sınırlarını asla göremeyeceğiniz sonsuz bir evrendi) keşfedilmemiş sistemlerde dolaşıp var olup olmadıkları bir sır olan, insanlara yaklaşmak yerine kaçmayı seçen, gemi radarlarına yakalanmayan bir uzaylı ırkın peşinde koşmak son derece sürükleyici ve heyecanlı bir oyun oluşturuyordu...

X-perimental

Bu Amerikalıların İkinci Dünya Savaşı sırasında, uçak gemilerine inip kalkabilecek dikine hareket edebilen bir uçak yapma paranoyaları, havacılık dünyasına Experimantal diye tanımlanan uçak modellerini tanıtmıştır. Amerikalılar tarih içinde pek çok X model geliştirdiler, ama çoğunu pratik olmadıkları için iptal ettiler. Hatta, günümüzdeki UFO bilimcilerinin bir













kısmı, UFO diye tanımlanan cisimlerin çoğunun, Amerikan ordusuna ait, topluma açıklanmamış, gizli, X uçaklarından oluştuğunu savunmaktadırlar.

Oyunumuzun konusu da, insanların bu eXperimantal hava araçlarına yeni bir model eklemeleri ile ilintili.

Dünya, pek çok güneş sistemine yolculuk yapabilecek bir teknolojik seviyeye ulaşmıştır, ancak uzay yolculuğu Gate adı verilen kapılarla gerçekleşmektedir. Kısa sürede bu kapılardan epey miktarda inşa eden insanoğlu, uzak sistemlerde başka canlılarla da karşılaşmış ve onlarla teknoloji alışverişine bulunmuştur. Ancak, sahipsiz gezegenleri yaşama elverişli hale getirsin diye geliştirdikleri yapay zeka ve onun kontrolündeki robotlar tüm karbon bazlı canlılara (sadece kadınlar değil, erkeklere de...) savaş açar. Dünya kaybedilmek üzereyken, kahraman birkaç komutan küçük bir filoyla, dünyayı dış uzaya bağlayan kapıyı yok ederler ve dünyayı robotların istilasından kurtarırlar. Yüzyıllar sonra, dış uzaya açılmanın başka bir yolunu arayan insanoğlu, sonunda kapıya mapıya ihtiyaç duymayan bir gemi geliştirir. Kapının en esaslısı geminin ta kendisidir. Bi düğmeye basarsınız, Alpha Centauri'desiniz, bir düğmeye basarsınız, Sirius takım yıldızlarındasınızdır (kesin Türk bilimadamları icat etmiştir bu gemiyi). Neyse, işte bu eXperimantal geminin son denemelerinden birinde kaza olur ve adamımız (yani siz) kendisini insanların yüzyıl önce terk etmek zorunda kaldığı dış uzayda, dost uzaylıların içinde bulur. Ancak, bir sorun vardır ki, geminizin bozulan tamiri olası tek yeri sistem atlama motorudur. Kısacası yine eskisi gibi kapıları kullanıp dış uzayda seyahat ederek, dünyaya dönmenin yolunu bulmanız gerekecektir.

Ticaret

Tüm bu hikaye sırasında, bize en çok gerekecek şeyi, yani parayı kazanmak için ticaret yapmak zorundayız. Ama korkmayın, öyle deliler gibi bir o sistem bir bu sistem mal taşıyıp üç kuruş için terk dökmeyeceksiniz. Gerçi, deli gibi koşturacaksınız biraz, ama isterseniz kendi uzay istasyonunuzu inşa edip patron pozisyonunda büronuzda oturup adamlarınızın sizin için para kazanılmasını bile seyredebilirsiniz. Siz ekran karşısında gazete okuyup çay içerken (ben öyle yaptım, zaman hızlandırma özelliği yok ya da ben bulamadım) cüzdanınızın şişmesini bekleyebilir ve yeterince para kazandığınıza inandığınızda evreni fethetmeye başlayabilirsiniz (gittiğiniz sistemlerde de benzer şekilde yeni fabrikalar kurma şansınız olacaktır. Evren sizin, kim tutar sizi?)

X: Beyond the Frontier'ı oynarken, pek çok değişik ırkla karşılacaksınız (beş tane falan). Her ırkla ilişkilerinîz o ırkın uzayında dolaşırken başınıza gelebilecekleri yakından etkileyecektir. Herşeyden önce, yüzyıl önce insanoğlunun evrenin başına bela sardığı Xenon isimli Cyborg ırkın gemileri ve ticaret gemilerini soyan Pirate'lar ile sık sık karşılacaksınız. Bu lömbekleri kendi başınıza yok edebileceğiniz gibi, etraftaki istasyonlardan da yardım isteyebilirsiniz. Bir ırkın başına bela olan birkaç düşman gemisini yok edebilirseniz, o ırk size sempati duyacaktır, hatta Knight of The Queen falan gibi göz doldurucu lakaplar bile alabilirsiniz.

Grafik/Ses/Atmosfer

Lafı uzatmayacağım. Ses, ve grafikler ortalamanın biraz üstünde. Ama kötü durmuyorlar. Oyun içeriğinin zenginliği ve atmosferin çekiciliği grafik ve seslerdeki eksikliği kapatıyor.

Geniş çaplı bir ticaret ve uzay savaşı oyunu olan X:BtF'da, en önemli şey para kazanmak. Çünkü, lazerler, misiller, Seta motorlar, kargo podları, gemi iyileştirmeleri hep para ile oluyor. Hatta save etmek bile para ile. Uzay istasyonlarındaki Salvage Insurance denilen bir tür sigorta poliçesini satın aldığınız takdirde, save edebiliyorsunuz (sık sık yapın derim).

Bir istasyona inmek için C tuşu ile izin alın. Kapısı açılınca, kokpitin sol tarafındaki hız göstergesinin üzerinde yeşil bir çizgi belirir. Hızınız bu çizginin altına inmeden istasyona giremezsiniz, güvenlik kapısına çarparsınız. Bir istasyona iki kez çarparsanız, istasyon sizi düşman ilan ediyor ve Allah ne verdiyse üzerinize yolluyor.

Başlarda ticaret için, Energy Cell alıp fabrikalara satın. 5000 cr falan biriktirince, Destroyer'a borcunuzu ödeyin ve biraz daha para yapın. Ardından Solar Plant satın alın ve para kazanmanın keyfine varın. Daha sonraki aşamalarda Silicon Mine almak oldukça kârlı bir yatırım, ama önce Asteroid Scanner alıp hangi asteroidde silikon bulunduğunu öğrenmelisiniz.

Bir fabrika yaptırmak için, sistemdeki Transport Cruiser'ı bulup kiralamalısınız. Fabrikayı satın aldıktan sonra da, inşa etmek istediğiniz yere gidip Cruiser'a yükü boşaltmasını söylemelisiniz.

Son olarak, oyun sırasında Shift+I ve Shift+H ile pek çok tüyo alabilir ve bütün tuşları görebilirsiniz. Ama tuş sayısı zaten çok az, o yüzden burada yazmıyorum bile.

Oyunumuzun üzerinde uğraşıldığı belli. Kaliteli, üstelik sürükleyici. Internet üzerinde FAQ siteleri var ve henüz benim aklıma bile gelmeyen binlerce soru ve cevap bulunuyor bu sitelerde. Zamanınız varsa bir göz atın ve oyunun nasıl hemencecik fanatikler oluşturduğunu görün.

Elite ve privateer oyunlarının artılarını birleştiren X: Beyond the Frontier, oynanmayı hak eden kaliteli bir yapım. Evrenin sırlarını çözebilmeniz ve çözdüğünüz zaman beni de haberdar etmeniz dileği ile, hoşçakalın.

Cem Şancı

Alternatif

Privateer 2: The Rarkening

X'e benzeyen oyunlar çok zor bulunuyor, hem X'e benzeyip hem de kaliteli olanlar ise mumla aranıyor. İşte, Privateer 2 yapımının üzerinden neredeyse 3 yıl geçmesine rağmen, Origin gibi üstün oyunlara imza atmış bir firmanın ürünü olmasından dolayı hala oynanabilir kalitede. X: BtF kadar geniş bir evreni olmasa da, mükemmele yakın hikayesi ve atmosferi, 3D gerektirmeyen grafikleri ve soluk soluğa savaşları ile hala oynanır düzeyde.



Level Notu: Aah ah, ilk sayımızda incelediğimiz şanslı oyunlardan olan Privateer 2, o zaman 5 üzerinden 5 almıştı. Teknolojisi zamane oyunlarının yanında biraz sönük kalsa da, şu an en azından bir 8'i hakeder.


X: Beyond the Frontier

X:Beyond the Frontier — 8

Minimum	P200, 32 MB RAM
Önerilen	PII200,64MB RAM
3D Hızlandırıcı	D3D
Multiplay	Yok
PSX Versiyonu	Olamaz

BİLGİ İÇİN www.thq.com
YAPIM THQ
DAĞITIM Segesoft

	Puan (1-10)
Grafik	8
Ses/Müzik	8
Atmosfer	9
Zorluk	5
GENEL	8

GP 500

180 beygir güç, 130 kilogram ağırlık, 320 km/h sürat ve sadece 2 tekerlek...



Önce GP 500 nedir? GP harfleri Grand Prix, yani Büyük Ödül kelimelerinin kısaltmasıdır. Grand Prix genelde pek çok spor dalında verilen en büyük ödüle denir, eh tabii motorsporları da bunun dışında kalmıyor. Motorsiklet dünyasında ise GP 500 kelimesi en büyük prestij kaynaklarından biridir, özellikle büyük firmalar çok yüksek



harcamalar yaparak bu şampiyonadan galip çıkmaya çalışırlar. Ancak bu basit bir yarış kazanma olayı değil, çünkü aslında tüm şampiyona bütün bir yıla dağılmış çok sayıda yarıştan müteşekkil. Ayrıca bu yarışlara katılan motorlar son derece





özel olup, bir anlamda firmaların yeni teknolojiler geliştirmek için kullandıkları deney araçlarıdırlar. Yarış kazanma kapasitesine sahip ortalama bir 500 cc. motorun yaklaşık 170 beygir civarında güç üretmesi, mümkün olduğunca hafif olması, yarışın sonuna kadar patlamadan bir arada kalabilmesi, yani kısaca bilinen her türlü teknolojiyi kullanması gerekir. Bu araçları yolda asla göremezsiniz, herbiri bir servet değerindedir ve sadece bir avuç gözü pek pilot tarafından özel hazırlanmış pistlerde kullanılabilirler. Hızlanmaları, son süratleri, manevra kabiliyetleri öyle yüksektir ki, yerde giden pek az insan yapısı araç bunlara yetişebilir. Bu araçlarda denenip geliştirilen yeni teknolojiler zamanı gelince seri üretim araçlarda uygulanırlar. İşte GP 500 adı motorsporları dünyasında bu yüzden bu denli önemlidir. Ve Microprose en son çıkardığı GP 500 adlı yarış simülasyonuyla işte bu dünyanın havasını solума fırsatını bizlere veriyor.

Intertoy sahnede...

Öncelikle şunu belirtmeliyim, çünkü uzun zamandır çoğu okuyucumuz soruyordu, artık Microprose firmasının oyunlarını yasal yollardan satın alabileceksiniz. Intertoy firması ülkemizde bu oyunların resmi ithalat ve dağıtımını üstlenmiş durumda, böylece Microprose gibi iyi bir firmanın oyunlarını orijinal olarak, hem de Türkçe kullanım kılavuzu ile bulmanız artık mümkün. Tabii bununla kalmıyor, bazı durumlarda firmaların düzenlediği özel promosyonlar ve etkinliklerden de artık yasal olarak faydalanma imkanı bulabileceksiniz, bu konuyla ilgili bilgiyi yine bu sayfalarda ayrıca bulacaksınız. Şimdi gelelim şu oyuna, GP 500 öncelikle bu tarz bir yarış oyununda rastlayabileceğiniz her türlü resmi sponsorluğa sahip, yani gerçekçilik seviyesi yüksek olması gereken bir yapım. Tabii her gerçekçi simülasyon gibi bunun da sistem ihtiyaçları bir hayli yüksek sayılır. Pentium 200 ya da üzeri bir işlemciye, bolca hafızaya, güçlü bir 3D grafik kartına ve özellikle oyunun tadını çıkarabilmek açısından, iyi bir oyun kontrol aygıtına ihtiyacınız olacaktır. Hoş oyun klavyeden oynanabiliyor, ancak her zaman için bu tür gerçekçi simülasyonlarda analog bir kontrol aygıtı kullanmak gerekir, yoksa oyuna hakim olabilmek genelde zor olacaktır, özellikle de Arcade modunda değil de, Simulation modunda oynamayı tercih ediyorsanız.

Motorlar, motorlar, motorlar...

GP 500 gerçekçilik seviyesi yüksek bir oyun, tabii haliyle oyunda kullanılan araçlar ve pistler de gerçek dünyadan alınma. Öncelikle motorsikletler şampiyonaya katılan belli başlı markalardan seçilmiş, Honda, Yamaha, Suzuki, MuZ ve Modenas burada bulacağınız isimler. Tabii yarışlarda çok daha fazla takım mevcut, ancak zaten diğer takımların hemen hepsi bu markalardan birinin ürettiği motorları kullanarak mücadeleye katılıyor. Ancak bu tüm takımların benzer motorlarla yarıştığı fikrine kapılmanıza sebep olmasın, çünkü her takım kendi motoru üzerinde bir hayli modifikasyon yaparak piste çıkıyor. Nitekim sizin de yarışlardan önce motorunuzu



uygun gördüğünüz şekilde ayarlama imkanınız var, lastiklerden motora kadar pek çok şeyi o gün yarışacağınız piste göre ayarlayabiliyorsunuz. Bu ayarları yapmak zor değil, üstelik arada deneme turları atıp sonuçları kendiniz de görebilirsiniz. Tabii motorları öyle tek başına seçmiyorsunuz, sonuçta herbiri bir takımın malı, o yüzden motor seçerken takım da seçmek durumundasınız. Burada ki takımlar ve pilotlar da gerçek hayattan alınma, siz pilotlardan birinin yerine geçiyor, bu şekilde yarışlara katılıyorsunuz. Bazı takım ve pilotların gerçekten iddialı isimlerden oluştuğunu hatırlayın, o yüzden pistteki performansları da buna uygun olacaktır, unutmayın.

Dünyanın bir ucu...

Bu şampiyonanın tüm bir yıl sürdüğünü ve birden fazla yarış içerdiğini söylemiştik, gerçektende aslında GP 500 dünyası daha çok gezici bir karnavala benzer denebilir. Pilotlar ve takımları tüm ekipmanlarıyla birlikte sezon boyunca dünyayı dolaşır dururlar. Sezon öncesi test sürüşleri için, sezon içinde de yarışlara katılmak için dünyanın dört bir yanındaki pistleri ziyaret ederler. Tabii fabrikaların test pistleri de vardır ancak geliştirilen motorların gerçekten yarışılacak pistlerde denenmesi oldukça önemlidir. Malezya'dan Amerika'ya kadar pek çok yerde bulunan bu pistler sadece takımların değil, dünyanın dört bir yanından akın eden yarış severlerin ve basın ekiplerinin de buluşma noktalarıdırlar, hemen hemen her yarış adeta bir şenlik havasında geçer, evsahibi ülkelere de iyi para kazanma ve kendi tanıtımlarını yapma fırsatı doğar. İşte buradaki pistler de gerçek dünyadan alınma ve özellikle parkur koşulları oyuna oldukça gerçekçi bir şekilde aktarılmış. Sadece pistler değil, çevre tasarımları da oldukça iyi sayılır, ancak zaten yüksek süratte yarışırken buna pek dikkat edecek zaman kalmıyor.

Grafikler, sesler...

Oyun grafik açıdan oldukça iyi hazırlanmış, eğer güçlü bir sisteminiz varsa en yüksek grafik ayarlarını seçip o şekilde oynayın. Ancak düşük kapasiteli sistemler de unutulmuş değil, grafik ayarlarınızı sisteminize fazla yük bindirmeyecek şekilde ayarlayıp iyi bir oyun hızı elde etmek mümkün. Aynı şekilde ses ve müzik ayarlarını da elden geçirebilirsiniz. Genel olarak oyun grafikleri oldukça iyi, pist kenarındaki reklam panolarından tutun da motorların üzerindeki sponsor etiketlerine kadar hemen her detay düşünülmüş. Motorların ve binicilerin çizimleri de oldukça iyi, klavyenin üzerindeki F tuşlarından görüş açınızı istediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. Oyunun zorluk seviyesine gelince, öncelikle zorluğu istediğiniz gibi ayarlayabilir, Arcade ya da Sim modunda oynayabilirsiniz. Ancak esas dikkat etmeniz gereken iki nokta var, ilki iyi bir analog kontrol cihazı kullanmak, özellikle Sim modunda oynuyorsanız. İkincisi de bunun bir araba yarışı olmadığını, motorsikletlerin tamamen farklı sürüş prensipleri olduğu gerçeğini aklınızda tutmanız. Çünkü bu oyunda kontroller sadece motora değil, aynı zamanda biniciye de hükmetmenizi sağlıyor. Mesela hızlanırken sürücünün öne doğru eğilmesi motorun şahlan ihtimalini azaltacak, virajlara girerken geriye doğru yaslanmak ise aşırı fren yükü altında ezilen ön süspansiyonu rahatlatıp dengenin korunmasında etkili olacaktır. Aynı şekilde keskin virajlarda motorla birlikte hareket etmek gerekir. Tüm bu kontrolleri verimli olarak kullanabilmek maalesef klavyeden biraz zor, en azından alışabilmek için biraz uğraşmanız gerekecek. Ancak bunun dışında GP 500 oldukça iyi bir motor oyunu olmuş, eğer gerçekçiliği yüksek ve grafikleri güzel heyecanlı bir yarışa hasret kaldıysanız tavsiye ederim.

M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr

Alternatif

Redline Racer



Force Feedback Joystick'lerin yeni yeni piyasaya çıktığı zamanlarda ortaya çıkan Redline Racer, saf aksiyona dayalı oynanışı ve Force Feedback desteğiyle hedefi tam onikiden olmasa da, ondan vurmuştu. Grafikleri, müzikleri ve gerçekten hız hissini yaşatabilmesi nedeniyle bir süre oynadığımız tek motorsiklet yarışı oldu.

Level Notu: Haziran 98'de 5 üzerinden 4 almıştı, üzerinden geçen bir seneden fazla zamana rağmen oynanabilitesini koruyor. Şu an 8 alır.



Superbike World Championship Uzun zaman aralıklarıyla çıkan motorsiklet simulasyonlarına güzel bir örnek olan SBWC, arkasında EA Sports'un da desteğinin olması nedeniyle oldukça kaliteli bir yapımdı.

Level Notu: Mart ayında 8 alan Superbike, halen geçerliliğini koruyor.

Gücü Hissetmek...

Suzuki Hayabusa 1300...Bugün dünya yollarındaki en güçlü, en hızlı ve bence en güzel görünümlü seri üretim süper-spor sınıfı motorsiklet budur. Eğer motorsikletlerle yakından ilgiliyseniz zaten neden bahsettiğimi az çok anlıyorsunuz demektir, peki ama bu canavarın arkasında bir test sürüşüne çıkmaya ne dersiniz? Eğer 18 yaşından büyükseniz ve GP 500 oyununu orijinal olarak aldıysanız bu iş çok kolay demektir, tüm yapmanız gereken kutudan çıkan başvuru formunu doldurmak ve verilen adrese fakslamak. Suzuki-Rutomoto Ltd. tarafından gerçekleştirilen test sürüşlerine katılabilmenin yanı sıra, Motorsiklet 2000 fuarına bir de davetiye kazanacaksınız. Ancak elinizi çabuk tutun, çünkü başvurular 1 Mart 2000 tarihinde son bulacak. Sizi bilemem ama ben başvurumu hemen yapıyorum, bu fırsat bir motor tutkununun eline her zaman geçmez çünkü.



Resim: Suzuki

GP 500 — 8

Minimum	P200, 32 MB RAM, 3D
Önerilen	PII 300, 64 MB RAM, 3D
3D Hızlandırıcı	D3D
Multiplay	Var
PSX Versiyonu	Yok

BİLGİ İÇİN Intertoy 0212 259 11 97
YAPIM Microprose
DAĞITIM Hasbro Interactive

	Puan (1–10)
Grafik	9
Ses/Müzik	8
Atmosfer	8
Zorluk	8
GENEL	8

LEVEL HIT

Descent FREESPACE 2

İnsanlığın (ve birkaç önemsiz ırkın daha) neredeyse tamamen yokolmasına yolaçan Büyük Savaş'tan bu yana 32 yıl geçti. Dev Shivan destroyeri Lucifer, dünyaya varıp insanlığın sonunu getirecekken, dünyaya bağlanan Jump-Gate'le birlikte yokedildi. Artık diğer gezegenlerdeki kolonilerin dünyaya ulaşma veya haberleşme imkanı yok. Dünya her zaman hayatta kalabilmek için bu kolonilerden gelecek kaynaklara bağımlı olmuştu, bu nedenle açlık ve yokoluş arasında gidip geldiği tahmin ediliyor. Dış kolonilerdeki insan ve Vasudan güçleri kendilerini toparlamaya başlamışken, eski düşman-yeni dost bu iki ırkın birlikteliğinden rahatsız olan bir grup asi iç savaş çıkarttı. Kendilerine Neo-Terran birliği adını veren bu grup, GTVA'in başına büyük bela

olacak gibi. Öyle ki hem Terran hem de Vasudan güçleri tamamen yıkılan uygarlıklarını yeniden kurmak için giriştikleri bütün projeleri bırakıp, bu yeni düşmana karşı askeri güçlerini tekrar birleştirdiler. Şimdi, neredeyse Büyük Savaş kadar yıkıcı bir iç savaş patlamak üzere.

Bunlar olurken Shivan'ların esas saldırı gücü Gamma Draconis sistemine girme üzere. Ve 32 yıl önce etrafı kolaçan etmesi için gönderdikleri araştırma birliğinin başına ne geldiğini merak etmekteler.







Uykusuz gecelere yeniden merhaba diyorum. Geçen sene başta Madd olmak üzere birçok kendini bilmezin burun kıvırdığı Freespace, tam iki hafta boyunca beni güzellik uykumdan etmişti (hala her aynaya baktığımda saçlarımın diken diken olmasının sebebi işte budur). Şimdiye kadar hiçbir uzay simulasyonunda görülmemiş derecede büyük çaplı savaşlar, her an ensenizde biten yapay zeka pilotlar, her isteğinizi kusursuz bir şekilde yerine getiren kanat adamlarınız, uzayın sonsuz boşluğunu size dar eden ve "küçük olma"nın nasıl bir his olduğunu çok iyi hissettiren devasa destroyerler, kruvazörler. Herşey mükemmele yakındı, herşey bir uzay simulasyonundan bekleyebileceğinizden çok fazlaydı. Ama, kesinlikle mükemmel değildi, Madd'in haklı olduğu bir nokta varsa, o da oyundaki atmosfer eksikliğiydi. Ortada bir savaş vardı tamam, ama neden vardı, ilk etapta Vasudan ve insanlar arasındaki savaş nereden çıkmıştı, bunlar hakkında en ufak bir detay bile yoktu oyunda. Görev brifingleri ise neredeyse Uykudan Önce programını aratmayacak bir üslupla sunuluyordu (yeri gelmişken çok sevdiğim Adile Naşit'i saygıyla anıyorum burada, ruhu şad olsun).

Tabii geçmişe mazi, Interplay ve Volition firmaları ilk oyunun fanlarını büyük ölçüde kaale almış ve Freespace 2'de ilk oyundaki bütün hataları gidermişler. Atmosfer eksikliğini hiç hissetmiyorsunuz, ne de olsa artık savaşın bir geçmişi var. Oyunda ne zaman ne olacağı belli değil, size verilen görevler her an değişebiliyor, hatta bazen size kasıtlı olarak yanlış görev amaçları veriliyor ki bu, olayların arka planında gizli birtakım dolapların döndüğüne inanmanıza yol açıyor.

Senin görevin Jim...

İsterseniz alternatif görevlere çıkabiliyorsunuz. Yeterince başarılı olursanız, GTVA içinde faaliyetini sürdüren gizli teşkilatlarda çok zor, çok karmaşık, sonu belirsiz ve bence şimdiye kadar oynadığım en heyecanlı ve zevkli görevleri uçma şansına sahip oluyorsunuz. Tabii bu görevler size teklif edildiğinde kabul etmeyebilirsiniz, ama bu büyük aptallık olur. Ucunda ölüm yok ya, basın imzayı gitsin.

Grafik ve sesler ilk oyuna göre çok çok olmasa da üstünlüğü hissedilir derecede gelişmiş. En büyük gelişme patlama ve silah efektlerinde farkediliyor. Özellikle patlayan gemileri izlemek büyük zevk veriyor, tamamen hasar alan küçük gemiler bir süre kıvılcımlar ve alevler saçarak sürükleniyor, müthiş bir ses efekti eşliğinde patlıyor, ve siz dağılan küçük parçalar ve alevlerin arasından geçerken kendinizi mutlu hissediyorsunuz. Tabii büyük gemiler patlarken yakınlarda olursanız o kadar da mutlu olamıyorsunuz, çünkü bu dev gemilerin patlaması öyle bir şok dalgası oluşturuyor ki yakınlardaki küçük bir saldırı filosu ne olduğunu anlamadan un ufak oluyor. Dev gemi mi dedim ben, aslında DEV GEMİ demek istemiştim. Bazı gemiler ilk oyunun en büyük destroyeri Lucifer'den 10 kat, sizin kullanacağınız gemilerden ise neredeyse 5000 (BEŞ BİN!) kat büyük. Mesela, GTVA'in en büyük gemisi GTVA Colossus tam 8800 metre boyunda. Üzerinde onlarca füze bataryası, plazma topu, iki çift ion cannon vs. bulunan bu canavarın yüzeyinden 10 metre yukarıda uçmanın zevkini ve vereceği güven duygusunu varın siz düşünün!



Şimdiye kadar bir uzay simulasyonunda önünüzü göremeden ilerlemek zorunda kalmış mıydınız hiç? Freespace 2'ye eklenen nebula görevleri size bu imkanı ve paranoya geliştirme şansı verecek. Sürekli bir iyon fırtınası içinde çakan şimşekler, 20 metre görüş mesafesi ve iyonize olduğu için çalışmayan radarlarınız gözlerinizi kısıp neler olduğunu daha iyi görmek için ekranın dibine kadar girmenize neden oluyor. Ne o, az ileride bir kruvazör pusuya mı yatmış gibi mi geldi? Dibine kadar girip de Anti-Fighter Flak Cannon ile tanışmadan bundan asla emin olamazsınız. Flak Cannon dedim de, büyük gemiler artık büyüklüklerine yakışır güçte silahlara sahipler. İlk oyunda sadece plazma topları ve füzelerle korunan dev gemilerde artık yukarıda söylediğim Anti-Fighter Flak Cannon (düşük hasar, düşük isabet oranı, çok yüksek ateş hızı), Anti-Fighter Beam (çok yüksek hasar, yüksek isabet oranı, çok düşük ateş hızı) ve Ion Cannon'lar bulunuyor. Ion Cannon dedim de, bu cihaz ateşe başladığında ortalıkta olmak istemezsiniz. Oyunun mükemmel demosunda nelere kadir olduğunu gördüğünüz Ion Cannon büyük gemilerin





Alternatif

Freespace 1

Büyük Savaş'ın nasıl başladığını öğrenmek ve Freespace efsanesini eksiksiz yaşamak istiyorsanız ilk oyunu da almayı ihmal etmeyin. Aradan geçen birbuçuk seneye rağmen, güzelliğinden hala hiçbirşey kaybetmedi. Alın mı dedim az önce? Vazgeçtim, almayın, biraz sabredin.. (acaba ne demek istedim?)

Level Notu: Haziran 98'de 4,5/5 vermiştik, şimdi gelse 10 üzerinden 8 alır.

X Wing Alliance Üzerinde Star Wars damgası olunca, küflenmiş ekmek bile taze diye satılabilir. Bunun en güzel örneğini gelmiş geçmiş en pahalı çocuk filmi olan Phantom Menace'da gördük. Ama Alliance öyle değil. Tanıdık, bildik karakterler, korkunç ama çekici Death Star ve her yerinde tüten Lucas kalitesi. Zamanında oynamaya fazla fırsatım olmamıştı. Epi 1'e sinirlendim, oturup baştan sona Alliance oynayıp, George Lucas'ı fena halde kınayacağım (kim takar?)

Level Notu: Vaktiyle 10'da 10 almıştı, şimdi elimi öpse 9 veririm (Epi 1'e hala kızgınım...)



birbirine karşı kullandığı dev silahlardır. Ion Cannon'larla savaşan iki büyük geminin arasında olmak istemezsiniz, bana inanın!

Bana inanın dedim de, Freespace 2'nin kontrollerinde ilk oyuna nazaran en ufak bir değişiklik yok. Zaten nasıl olabilir ki, oyun klavyedeki bütün tuşları kullanıyor. Yalnız, ilk oyunda olup olmadığını hatırlayamadığım füzeleri çifter çifter kullanma özelliği var ki, eğer sonradan eklendiyse çok iyi etmişler çünkü birçok durumda en kısa zamanda elinizden geldiğince fazla miktarda füze sıkıp hemen kaçmanız gerekebiliyor. Bütün klavye dedim de aklıma geldi (alakaya bakın şimdi) kontrollerin zor olduğunu düşünmeyin sakın, görev aralarına serpiştirilmiş basit-normal ve ileri düzey eğitim senaryoları herşeyi size kademeli bir biçimde öğretiyor.

Biçim dedim de, aklıma geldi...

Bunca güzelliğe nazaran, günümüz şartlarında makul sayılabilecek bir sistemde çalışıyor Freespace 2. Benim Celeron 300A (375 Mhz'e Overclock), 64 MB Ram ve sorunlu Savage 4'ümde gıkı çıkmadan çalıştı. Çok yoğun savaş anlarında biraz



yavaşladı ama yavaşlama hiçbir zaman sinir harbi yaratacak kadar değildi. Buna ek olarak, oyunda bir tane dahi bug, hata bulamadım. Ne bir kere kilitlendi, ne sorgusuz sualsiz Windows'a düştü, ne de grafiklerde en ufak bir sorun çıkarttı. Henüz Multiplay oynama şansım olmadı ama oyunun genelindeki mükemmelik hissine bakarak sanıyorum Freespace 1'deki Multiplay sorunlarının üstünden de gelinmiştir. Gelinmiştir dedim de aklıma geldi (alaka kurmakta zorlanıyorsunuz bakıyorum?!) oyunun seslerine değinmeden edemiyeceğim. İlk oyundaki bayık brifingler, yerini Hollywood filmlerine yaklaşan bir seslendirmeye bırakmış (tabii bu Holly(shit)Wood filmlerinden ne kadar hoşlandığınıza göre değişir). Görev sırasında pilotlar arasında sürekli olarak konuşmalar geçiyor. Görevin imkansızlığından, savaşın mantığının sorgulanmasına kadar değişen içerikteki bu konuşmalar oyunun atmosferini elinden tutup göklere çıkartıyor. EAX desteği de olan Freespace 2, dörtlü hoparlör setine sahip simulasyon severler için kaçırılmaması gereken bir nimet.





İlk Freespace'i incelediğim yazıma baktım da az önce, "Freespace'de yenilik değil ama, bütün uzay simulasyonlarının en iyi yönlerinin bir araya gelmiş halini bulacaksınız" diye bitirmişim. Freespace 2 için de aynı şeyleri söyleyebilirim ama bu oyun için yetersiz olacağını düşünüyorum. Bunun yerine, şöyle bitireyim: "Freespace 2, şu an sahip olabileceğiniz en iyi uzay simulasyonu. Daha uzun bir süre de öyle olmaya devam edecek. Almazsanız klavye tutan parmaklarınız çürüyüp parça parça kopar, üzülürsünüz...". Üzülürsünüz dedim de aklıma geldi, yazının sonuna gelmişim, üzüldüm.

Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr

FREESPACE 2

9

Minimum	P233, 32 RAM, 3D
Önerilen	PII400, 64 RAM, 3D
3D Hızlandırıcı	Gerekiyor (D3D, Glide)
Multiplay	Var
PSX Versiyonu	Yok

BİLGİ İÇİN www.volition.com
YAPIM Volition
DAĞITIM Interplay

Grafik	10
Ses/Müzik	9
Atmosfer	9
Zorluk	9
GENEL	9

Revenant

Eidos bir olayı suyu çıkana kadar kullanıp insanları o olaydan maksimum derecede soğutabilen güzide oyun şirketlerinden biridir. Bunun en güzel örneği de Tomb Raider.



Hiç düşündünüz mü acaba Tomb Raider'ın kahramanı andon bir hanım olmasaydı da sıradan bir herif olsaydı bu kadar başarılı olur muydu? Tabii ki olmazdı. Sonuç olarak Eidos 4 tane birbirinin kopyası TB oyunu yaptı ve oyuncularının çoğunluğu erkek olan bir kitleyi kendine bağladı.

Eidos şimdi de başka bir olayın, yani RPG'nin suyunu çıkartmaya niyetlenmiş olmalı ki kendine göre yeniliklerle dolu gereksiz bir oyun yapmış. Revenant için birçok kişi gereksiz sert eleştiri yaptığımı söyleyebilir kuşkusuz. Ancak ben size daha oyun eleştirisinin başında oyunu sevmediğimi ve Eidos şirketinden nefret ettiğimi söyleyeyim de yazıyı ona göre okuyun ve yorumlayın.

Diablo'da var olan ve oyunu her açtığınızda sizi oyuna bağlayan atmosfere sahip oyun yapısını şu ana kadar pek az oyunda gördük. Bu unsur Diablo'da o kadar başarılıydı ki, belki de aynı hamle ile oyun boyunca binden fazla yaratık öldürmenin getireceği sıkıntıyı hissetmiyordunuz. Bunun yerine, uzun aralıklarla karşınıza gelen değişik araçlar, büyüler ve Action oyun tarihinin klişesi bölüm sonu yaratıklar gerçekten harikaydı. Diablo'dan aldığımız tada FRP destekli bir oyun olan ve Forgotten Realms oyun dünyasının mensubu olan Baldur's Gate'de de rastladık.



Gerçi hataları ve Diablo'ya göre durağan oyun yapısı sizi arada bir sıkabiliyordu, ama Daggerfall misali bir dünyada dolaştığınız öngörüsünü sonuna kadar hissediyordunuz. Bu şekilde başarılı olabilecek oyunlara pek de sık rastlanmadığı düşünülürse, bu iki oyun gerçek birer hazine olarak nitelendirilebilir.

Revenant bu iki oyunun oyun yapısına sahip bir oyun. Action unsurunu Diablo'dan, olay gidişatı ve adventure oyun yapısını ise Baldur's Gate'den almış diyebiliriz. Tabii burada şöyle bir sorun var ki oyunda atmosfer denen olgu neredeyse yok. Çok boş bir hikaye üzerine kurulu olduğundan belki de ancak oyun içinde dandik böcekleri ve diğer çeşitli gereksiz yaratıkları (köpek, kurbağa, penguen (abarttım)) öldürdüğünüzden kahramanınız ne kadar cool olursa olsun sizin gözünüzde bir palyaço kadar değeri kalmıyor. Dolayısıyla daha başta



oyundan kopuyorsunuz.

Oyun Revenant denen kişi olan Locke D'averam'ın Ahkuilon Adası'nı kurtarmak için yeniden canlandırılması ile başlıyor. Bu adam durumu gereği tüm hafızasını kaybetmiş ve Quest ilerledikçe hem adayı kötü büyüden kurtarmaya çalışıyor hem de hafızasının yeniden şekillenme sürecine girmesiyle ruhuna ne olduğunu ve neden öldüğünü çözüyor. Dediğim gibi, bu hikayeden ancak bu kadar oyun çıkarılır, o yüzden bu hikaye kısmında fazla kasmayacağım. Daha söz edilecek ne rezillikler var...

Boş...Bomboş...

Bunun dışında sizi oyundan koparan bir başka etmen ise gereksiz kişilerle yaptığınız gereksiz konuşmalar. Bu olay oyunu o kadar yavaşlatıyor ki, oyunu oynamanız için bir neden aramaya başlıyorsunuz. Tabii bu konuşmalar ilk başta iki üç ana Quest'inizle ilgili cümle ile başlıyor daha sonra cıvıtıp gidiyor. Belli bir zaman sonra bunalıp adamları pas geçmeye başlıyorsunuz, bu sefer de Quest'inizle ilgili bilgileri kaçırıyorsunuz. Yani sonuç olarak tüm adamlarla konuşup eşek gibi tüm yazılanları takip edeceksiniz, yoksa oyun bitmez.

Oyunun bölüm yapısı iyi denebilecek düzeyde. Oyunu Joystick ile oynayabiliyor olmanız da ayrı bir alacakaranlık kuşağı. Oyunda ormanlık alana çıkana kadar karşılacağınız olaylar sizi iyice oyuna ısındırıyor ve gelecekte özellikle savaş bölümlerinde yabancılık çekmemenizi sağlıyor. Aslında bu oyunda çeşitli RPG öğeleri olmasa tamamen Action oyunu diyebilirdik. Çünkü oyunda geçen zamanın yüzde doksanı kılıç sallamakla geçiyor. Yani siz bir herifle konuşup ondan yapmanız gereken bir olayı öğrendikten sonra, o kadar çok gereksiz zaman harcıyorsunuz ki 'Hay Quest'ine de, şuna da, buna da...' diye sövmeye başlıyorsunuz.

Buna bağlı olarak bir başka saçmalık da oyunun bariz bir şekilde iğrenç kurgulanmış olması. Yani oyunun gidişatını o kadar rahatsız edici bir şekilde hissediyorsunuz ki, yapmanız gerekenler için yaratıcılığınızı kullanmanıza gerek kalmıyor. A adamıyla konu B lakırdısını al ve C ile konuş falan diyerek giden saçma sapan süprizsiz yapı oyuna hakim. Belki beğenirsiniz...



Teknik özelliklere baktığımızda oyunun senaryo yapısı ve oynanımı ne kadar kötüyse teknik özelliklerinin de o kadar kötü olduğu gerçeğinden başka bir şey çıkmıyor karşımıza. Grafikler Baldur's Gate ayarında diyebilirim, ama genel grafiklerde çok büyük mekan kayıpları var. Yani ufak bir kulübeye giriyorsunuz, içerisi at oynatacak büyüklükte oluveriyor birden. Bunun dışında cisim orantısızlıkları da cabası. Ağaçlar ile sizin aranızdaki orantı ile kurbağa ve köpekler arasındaki orantının iğrençliği gerçekten görülmeye değer. Karşınıza çıkan kurbağaların dev olduklarını düşündüğümüzde, onların ağaçlar ve sizle oranları alındığında bir kahkaha patlatabilirsiniz. Oyunun iç mekan grafiklerinde çeşitli orantısızlıklar olsa da, başarılı denebilecek düzeyde. Özellikle Baldur's Gate'i hatırlıyorsunuz.
Artık birçok oyunda rastladığımız gündüz-gece efekti Revenant'da da kullanılmış. Gündüz ve gece değişim süreci, belki de bana öyle geldi ama, zamansal bağlamda dengesiz. Yaptığınız işler ile geçen sürenin arasında bir bağ yok. Günler geceler kafalarına göre birbirlerini kovalıyorlar. Oyunda 150 değişik parça eşya mevcut. Diablo'dan daha iyi denilebilecek aksesuar görselliği sağlanmış.Vücudunuza giydiğiniz her parça direkt olarak genel ekranda görülüyor. Bu bir yenilik olmasa bile oyuna hava katıyor kuşkusuz.

Grafik

Olaya grafik ile girmişken oyunda Bug var demeden nasıl kötü bir oyun yorumlanır bilmiyorum. Revenant'da grafik tabanlı o kadar çok Bug var ki resmen oynamanızı engelliyorlar. Örneğin savaşırken kayalıkların arasına girdiniz, orada sıkışıyorsunuz ve kurbağa ve örümcek kardeşler sizi haklıyor. Oradan takla falan atıp çıkabiliyorsunuz ki bu da size ölecek kadar zaman veriyor zaten.
Müzikler kötü demeyeceğim, çünkü dinleyebileceğiniz müzik mertebesinde bir ses olayı neredeyse yok. Lan olm bari tonlarla falan atmosfer yaratamadın ve bizi oyuna grafik ve senaryo ile bağlayamayacaksın, o zaman Slayer, Sepultura bazlı atmosferik bir müzik koy da biz kendi atmosferimizi yaratalım. Doğru düzgün müzik olmayan bir oyunda güzel ses efektleri nasıl beklersiniz bilemiyorum. Sadece konuştuğunuz adamların aksanları ve vurgularına güzel diyebilirim. Oyunu çekilmez yapan bir başka unsur da yükleme süreleri. Siz ki Diablo'daki bölüm arası yüklemelerine çekilmez diyenler, alın bir de Revenant'ı oynayın. Eidos'un yapımcıları her mekan değişiminde böyle dandik grafikli bir oyunun tüm Texture'ları bir daha yüklenir mi be?! Cevap evet olmalı ki adamlar oyunu öyle yapmış. Oyunda zırt pırt 'Loading...' yazısı görülüyor. Oyunu hâlâ oynamaya hevesli bir tip varsa, bu anektodu da umursamaz sanırım. Devam koç devam... Oyundaki aksiyon yapısı ilk başta biraz yabancı olsa da iyi şekilde dizayn edilmiş. Gerçi hareket kabiliyetinizi her zaman yeterince kullanamasanız da zevkli bir dövüş sistemi var.
Büyüler de BG ve Diablo kadar olmasa da yeterli düzeyde faydalı. Ana Quest'de ilerlemeniz daha önce de belirttiğim gibi hayli zor. Mesela size yapmanız söylenen bir işi yaptıktan sonra genellikle görevi aldığınız yere dönüp orada bir defa daha zaman kaybediyorsunuz. Bu da her harcadığınız 10 dakika için 5 dakika daha demek oluyor.
Bu zaten sürükleyici olmayan bir oyunu daha da monoton yapıyor.

Arkadaşlar Gelse Bize...

Oyunun Multiplayer özelliğine gelince, 4 kişiye kadar oyunu Multiplay oynayabiliyorsunuz. Eğer isterseniz kendi oyun haritalarınızı da yaratabiliyorsunuz. Ben Single Player'ı bile çekemediğimden bu olaya hiç girmedim. O yüzden bir yorum yapamayacağım. Ama ne kadar güzel olabilir ki?
Oyunda beğendiğimi söyleyebileceğim tek unsur, oyunun Fallout tipi bir Adventure yönü bulunması. Tabii bu unsur aksiyon özellikleri ile







Alternatif

Ne olabilir? Tabii ki...

DIABLO II

Ah be Diablo II aah! Bizi yadellerde öksüz bırakıp da Revenant'lara muhtaç ettin ya, alacağın olsun. Hani yılbaşında geliyordun? Niye Şubat ayına kadar bizi süründürüyorsun? Ama olsundur, biz gene de Diablo I'e dönüp kendimizi avuturuz, sen hatasız, mükemmel bir şekilde karşımıza çık, yeter...



Level Notu: Ah be güzelim, kurt döktük beklerken oyun çıkmadı ki bir türlü, puan verelim. Olsa bilirsin, tükan senin.



birleşince (her ne kadar kötü olsa da) güzel bir oyun stili ortaya çıkmış. Çözebileceğiniz birçok Puzzle var. Bunlar her ne kadar kolay olsa da, en azından bir nebze oyuna bağlanmanızı sağlıyor.

Gelelim gereksiz oyunun gereksiz taktiklerine...

Şunu iyi bilmelisiniz ki oyunda size söylenen ve ana Quest'inize bağlı bir işi yapmadığınız zaman olay kopuyor. Bu yüzden konuştuğunuz tiplerin size ne dediklerine dikkat edin.

Her zaman kaçarak dövüşün ve birden fazla düşman varsa savaşmayın.

Öldürdüğünüz tiplerden her ne kadar Healing'e yarayan malzeme çıksa da, bunlar uzun vadede işe yaramıyor. O yüzden Town'a gittiğinizde mümkün olduğunca yanınıza Healing malzemeleri alın.

Skill düzeninizi ayarlamaya dikkat edin, çünkü karşınıza çıkan problemleri çözebilme yeteneğiniz tamamen bu unsura bağlı. Büyü konusuna eğilin. İleriki bölümlerde ortalık kalabalıklaşınca ne balta, ne ok para etmiyor. Daha önce de söylediğim gibi, ne kadar sıkıcı olursa olsun karşınıza çıkan her binaya girin, her kişi ile konuşun.

Bazı büyük yaratıkların kendilerine has özellikleri var. Örneğin örümcek zehirliyor ve Healing'inizi bire kadar indiriyor. Köpeğin HP'si çok yüksek ve sizi 4 vuruşta öldürebilir. İşte bunun gibi unsurlara dikkat edip savaşın ve Kara Murat tribine girmeyin.

Oyunda en önemli şey aslında Armor'ınızın güçlü olması. Çünkü vuruş gücünüz sınırlı olduğundan her halukarda darbe alıyorsunuz; bu darpların etkisi ne kadar azalırsa her açıdan o kadar kâra geçersiniz. Armor'a yatırım yapın.

Sonuç

Oyunu bitirecek kadar ne zamanım ne de tahammülüm olmadığından oyunun ilerleyen evrelerinde oyun zevkli hale geliyor mu bilmiyorum. O yüzden oyunun oynadığım bölümü kadarını yorumladım ve kusmuk bul-





dum. Oyunun ne demosu, ne müzikleri ne de başka bir şeyi iyi denilebilecek düzeyde değil. Oyunu ilk açışınızda belki biraz etkilenebilirsiniz ama zaman ilerledikçe gerçekler ile karşılaşıyorsunuz. Belki oyunun potansiyeline haksızlık ettim ama oyun bu haliyle alelacele çıkmış dandik bir oyundan başka bir şey değil. Eidos'un kopardığı onca tantanadan sonra onlardan daha fazlasını beklemek kendi adıma aptallık olurdu. Tomb Raider'ı yapıp üstüne yatan bir şirketten de ancak bu beklenirdi.

Kişisel kanaatime göre para verilmemesi gereken bir oyun. Kuzeniniz veya arkadaşınız enayilik edip satın almış ise ondan alıp bir göz atın ve oyunu iyi ki almamışım deyip mutlu olun. Grand Theft Auto 2 gibi bir oyun piyasadayken ve ben derslerimle boğuşurken bu oyunu oynamak gerçekten azap geldi. Yazı bittikten sonra ben yine GTA2'ye döneceğim. İlk oyunun atmosferinden yeni kurtulmuşken böyle bir oyunla geri dönüş gerçekten iyi oldu.

Stalker



REVENANT — 7

Minimum	P200, 32 MB RAM
Önerilen	PII 266, 64MB RAM, 3D
3D Hızlandırıcı	Var
Multiplay	Var
PSX Versiyonu	Yok

BİLGİ İÇİN www.eidosinteractive.com
YAPIM Cinematix
DAĞITIM Eidos

Kategori	Puan (1–10)
Grafik	7
Ses/Müzik	6
Atmosfer	6
Zorluk	6
GENEL	7



SINISTAR UNLEASHED

Bilgisayar oyunları ile ilk oynamaya başladığım zamana bakıyorum da, hep shoot em up tarzı oyunlarla haşır neşirdim. Aradan yıllar geçti, hala bunları oynuyorum. Ahh nerde o Commodore'daki uçaklı shoot em uplar derken, Sinistar çıktı. Uzayın ortasında kıyasıya bir mücadele. Tabii ki teknolojinin nimetlerinden yararlanarak. Üç boyutlu bir ortamda...

Her oyunun bir hikayesi vardır

Uzayın derinliklerindeki zeki yaratıklar dünyamızı şöyle bir ziyaret etmeye karar verirler. "Merhaba dedikten sonra da katliam yaparız, onca yolu boşuna gelmemiş oluruz değil mi ?" düşüncesi de akıllarından geçmektedir. Sonra gezegenler arası bir geçit yapıp... Yok yok, vazgeçtim bu oyun için bir konu olmasa da olur, nasıl olsa tek yaptığınız önünüze çıkanı vurmak.

Oyuna başlamadan kendinize göre bir tuş kombinasyonu yapsanız iyi olur. Çünkü tuşlar biraz zor yerde, alışmak zaman alıyor.Hatta mouse'u iyi kullanıyorsanız hareketleri mouse kontrolüne vermeniz, sizin daha rahat etmenizi sağlayabilir.







Oyunda üç çeşit düşman var; taşıyıcılar, koruyucular ve kargo gemileri. Taşıyıcıların amacı meteorların içinden çıkan kristallleri toplayıp kapının etrafına dizmek. Bu kapının geçiş için yeterli enerjiyi toplamasını sağlıyor. Bunlar kapının etrafına kristalleri dizmeyi tamamladığı zaman kapıdan bölüm yaratığı (Sinistar) ışınlanıyor.

Koruyucuların amacı sizi vurmak ve taşıyıcıları korumak. Genelde taşıyıcıların yanında oluyorlar, saldırırken dikkatli olun. Kargo gemilerinin amacı ölmek. Başka işleri yok, bunları vurduğunuz zaman içlerinden işinize yarayan silah, kalkan, güç, puan gibi objeler çıkıyor. Görürseniz bitirin işini.

Sıradan düşmanlarınız elinizdeki silah ve bombalarla ölüyorlar. Ama Sinistar'ı sadece Sinibomb ile öldürebilirsiniz. Bu yaratıklar belli bölgelerinden hasar alıyor, yanlış yerden vurmak ona zarar vermiyor. İlerideki bölümlerde bunlarla kapışmak gerçekten zor. Ama Sinistar'la kapışmadan da bölümü geçebilirsiniz .Bu nasıl olacak ?

Kapıyı elinizdeki silahlarla patlatma şansınız yok ama etrafına dizilen kristalleri patlatma şansınız var. Böylece kapının ışınlama için gerekli gücü toplama şansı olamayacaktır. Kapının orta kısımlarına fazla yaklaşmadan, dış çeperine bir tane sinibomb atın. Attığınız yerde kristaller havaya uçar böylece yeterli gücü toplamak için oraya yeniden kristal dizilmesi gerekecek. Bundan sonrası kolay siz gemi patlattıkça o tekrar ışınlıyor, bunu yaptıkça gücü her defasında azalıyor ve sonunda patlıyor.



Belli bir gücünüz var kristal toplarsanız bu güç yenileniyor. Yeşil kristaller gücünüzü artırıyor, maviler ise Sinibomb ve diğer silahları dolduruyor. Bu kristalleri, meteorları patlatarak elde edebilirsiniz.

Silahlar

Ana silahınız seri atış yapabileceğiniz bir lazer. En çok kullandiğımız silah diyebilirim. Bunun yanında ek olarak daha çok sayıda düşman öldürebileceğiniz silahlar da mevcut. Ama bunlar sınırlı. Bu silahları her oyunda olduğu gibi toplamanız gerekiyor (kargo gemilerinden), ayrıca farklı renkteki kayaların içinden de çıkabiliyorlar. Bunları sayı tuşlarından seçtikten sonra Secondary Weapon tuşu ile ateşleyebilirsiniz . Bu silahların bazıları bitince yeniden bulmanız gerekiyor, bazılarını için ise kristal toplamanız gerekiyor.

Bunların dışında diğer objelerde var bunları kullanmak için tanımlı olduğu harfe basmanız gerekiyor. Bu objeler size hız ve dayanma gücü sağlıyor. Belli bir süre için....

Grafik bakımından oldukça zengin bir oyun. İnce ayrıntıya fazlaca değinilmiş. Özellikle uzay gerçekten büyüleyici gözüküyor .Ses efektleri bakımından da fena sayılmaz , daha iyi olabilirdi ama kötü de değil hani. Atmosfere gelince; fazla değişik bir ortam göremiyorsunuz. Hep uzaydasınız ve her bölümde ne yapacağınızı çok iyi biliyorsunuz.

Eğer shoot em up türünden hoşlanıyorsanız sıkılmadan oynayacağınız bir oyun. Hepinize iyi oyunlar

Sinan Almaç
Sna_1998@yahoo.com

Alternatif

Swarm

Teknolojinin hızla ilerlediği şu günlerde grafikten çok oynanabilirliğe önem veren Shooter bulmak pek mümkün olmuyor. Geçtiğimiz yıl piyasaya çıkıp, sessiz sedasız ortalıktan kaybolan Swarm da hızlı oynanışı, bir Shooter'dan beklenecek düzeydeki grafikleri ile kendini bize sevdirmişti. Atmosferi, derin oynanışı unutun, şimdi önünüze çıkan vurma zamanı.

Level Notu: Kısa Kısa bölümünde incelenen oyunlar arasında en yüksek puanı alma şerefine erişen Swarm'a tam bir yıl önce 9 vermişiz. Teknolojik olarak pek fazla birşey bekleyemeyeceğiniz bu oyun hala birkaç eğlenceli saat geçirmek için ideal. Helalinden bir 8 alır şu an.



Forsaken

Tam olarak Sinistar'a benzemese de gözlerinizi pörtletecek kadar iyi grafikleri ile Shooter severlerin ilk tercihlerinden Forsaken. Üzerinden geçen birbuçuk seneye rağmen çekiciliğinden hiçbirşey kaybetmemiş gibi görünüyor.

Level Notu: 98 yılının nefis bir Haziran sabahı bu oyun 4 almış (o zamanlar beş üzerinden not verirdik). Orantıya vurursak şimdinin 8 puanı olan bu not hala geçerli.

SINISTAR: UNLEASHED

7

Minimum	P233, 32 MB RAM
Önerilen	PII 400, 64MB RAM
3D Hızlandırıcı	Direct 3D
Multiplay	Yok
PSX Versiyonu	Yok

BİLGİ İÇİN www.sinisterunleashed.com
YAPIM GameFX
DAĞITIM THQ

	1–10
Grafik	9
Ses/Müzik	7
Atmosfer	6
Zorluk	6
GENEL	7

LEVEL HIT

GTA 2

Şehrimize hoş geldiniz, efendim.

Gördüğünüz her aracı, şoförünü atarak kendi malınızmış gibi kullanabilirsiniz. Eğer kaldırımların kalabalığından şikayetçiyseniz, dilediğiniz gibi yaya ezebilirsiniz, üzülmenize gerek yok, onlar alışıktır. Yok canınız aynasız çektiyse, biraz katliam sesinizi onlara duyurmaya yetecektir. Ayrıca günün spesiyelleri arasında SWAT timleri ve FBI ajanları var efendim. Üstelik servisimiz her türlü kan akıtıcı silahla sıcak olarak yapılır. Şehrimize hayran kalacaksınız efendim, lütfen çekinmeyin, içeri girin ve her türlü suçu işleyin. Yo hayır, bir şey ödemek zorunda değilsiniz, biz zaten istediğimizi çoktan sizden aldık...

Kelimenin tam anlamıyla: Psikopatça.

Yüzyılın en psikopat oyunuyla karşı karşıyasınız. Baştan uyarıyorum, suça meyilli olanlar bu oyunu az oynasın (bakın oynamasın demiyorum); ya da oynadıktan hemen sonra araba kullanmasın! Çünkü bu oyunda amaç en azılı suçlu olmak. O yüzden yapabilecekleriniz çok geniş ve oyunun zaten etkileyici olan atmosferi çok iyi grafik ve seslerle de süslenince ortaya çok tehlikeli bir oyun çıkıyor.

Oyun çok güzel ve gaz bir demoyla açılıyor. GTA 1'i oynayanlar kesinlikle kendilerini evlerinde gibi hissedecekler. Çünkü oyunda her hangi bir kökten yenilik yok. Ama her konuda epey ilerlenmiş. Grafikler GTA 1'e göre çok daha iyi. Eğer adam gibi bir 3D kartınız var (ki artık olması gerektiğinin farkına varmışınızdır artık!) çok eğlenceli vakit geçireceksiniz demektir. Oyunun sesleri üzerinde de epey durulmuş. Bırakın 1 saatten uzun süren radyo yayınını efektlerin tamamı 3D ve inanılmaz gerçekçi. Zaten ayrıntılı olan oyuna milyonlarca detaye keşfetmesi çok zevkli olan yeni ayrıntılar da eklenince, oyun gerçekten çok zevkli bir hale gelmiş. Öyle ki de zaman canınız sıkılsa, oyunu oynayıp, em stres atabilir, hem de eğlenebilirsiniz.

Kelimenin tam anlamıyla: Tehlikeli.

GTA 1'i oynamamışlar için çok kısa anlatmak gerekirse...

Oyunumuz üstten gözüken bir Action. Mafyanın gözüne girmeye çalışan adamın tekini canlandırıyoruz. Bunu ister kafamıza göre suç işleyerek ister de mafyadan aldığımız daha karmaşık görevlerle yapıyoruz. Aslında oyunun tüm omurgası araba çalıp adam öldürmek üzerine kurulu, ama bu o kadar çocuksu ve öte yandan da o kadar vahşi yapılmış ki kesinlikle sıkılmadan eğlenebilirsiniz.

Oyunun içeriğiyle ilgili ilk göze çarpan yenilik, artık bir tane mafyaya mahkum olmamamız. Tamı tamına 7 ayrı mafya var ve çoğu birbirini hiç sevmiyor. Birine yaranıcam diye öbür tarafın düşmanlığını kazanıyorsunuz. Dikkatli olun yani, kaş yapiim derken mafya çıkartmayın. Oyunun görev sisteminde ise şöyle bir değişiklik var: Oyuna başladığınız da sol yukarıdaki üç bar mafya amcaların sizi ne kadar sevdiğini gösteriyor. Bir kerem tüm grupların aynı anda sevgisini kazanmayı unutun, ve kendi favorinizi seçip sadece ona hizmet edin. Böylece yukarıdaki barlardan sizin mafyanınki pozitif yönde artmaya başlayacak. Eğer artmazsa ve size verecek görevleri de yoksa gidip rakip mafyanın adamlarını öldürün (o rengin okunu izleyin ve merkezdeki eli silahlı herkesi dağıtın). O mafyadaki ününüz arttıkça size verecekleri görevler de daha komplike, zor ve daha büyük ödüllü görevler olacaktır. Eğer görev oklarına bakarsanız, farklı farklı renklerde olduğunu göreceksiniz. Bunlardan yeşiller en kolayı, sarılar daha zor, kırmızılar ise en zoru. Ödül de bilindiği üzere zorlukla orantılıdır.

Oyunun polis olayını abartmışlar, güzel de yapmışlar. Önce bir polis sizi arar (eğer bir dakika falan sessiz bir yerde saklanırsanız sizi unuturlar, ama bu peşinizde bir polis varsa geçerli); daha fazla suç işlemeye devam ederseniz, polis sayısı ikiye çıkar. Üç poliste ana kavşaklar tutulur ve size taramayla ateş açarlar; dört poliste şehrin tüm aynasızlarını arka aynanızda görebilirsiniz. Eğer katliamınız hala devam ediyorsa SWAT timleri zırhları ve özel askeri araçlarıyla peşinize düşer. Ama siz hızınızı alamayıp onları da dağıtırsanız, siyah araçlarıyla ve sinsi tuzaklarıyla FBI 'yı bulursunuz karşınızda. Yok ben hızlıyım, güçlüyüm, akıllıyım, süperim, FBI'yı da dağıttım, yok mu daha fazlası diyecek kadar ileri gittiyseniz, sakın üzülmeyin çünkü her türlü tankıyla, jippiyle, askeriyle ve bulduğunuz yerde vurun emriyle ordu sizi arıyor olacak ve bu da cehenneme expres demek zaten.

Çığlığın Tehlikesi

Yeni silahlar mı, dedi biri? Galiba 15 tane olacak, ki içinde shotgon'dan monoton kokteyline, elektrik silahından susturuculu uzilere, arabanıza takacağınız taramalılara kadar kan kusturucuların her türlüsü...

60'dan fazla araç.. Her türlü klasik ve spor arabanın yanında, dondurma kamyonları, envai çeşit limuzinler, banka minibüsleri, yolcu otobüsleri ve daha niceleri..

75 ayrı görev ki, bunların içinde rakip mafyanın uyuşturucu merkezlerini patlatmaktan, SWAT kamyonu çalmaya; banka soymaktan casusluğa her türlü pis iş var...

Yapay zeka.. Yapımcıların vaktinin yarısını almış ve adamlar maksimum gerçekçilik istemişler. Artık halk gerçek insanlar gibi davranıyor. Yani otobüs durağında bekliyor, taksi çağırıyor, sizden hareketlerinize göre korkup kaçabiliyor. Ayrıca artık sokaklarda dolaşıp hiç bir gruba dahil olmayan serseriler de var. Polisi ise öyle eskisi gibi bir kaç dar sokak ve sert manevralarla atlatamayacaksınız. En uç noktalara kadar sizi takip edeceklerdir, gerekirse yaya. Ama eğer sizin mafyanın merkezine girmeye cesaret ederlerse, merak etmeyin grubun diğer adamları hallederler.

Ayrıca artık sadece Level'ı bitirince Save etme derdini de kaldırmışlar. Açıkçası ben başaramadım, ama öğrendiğim kadarıyla kiliselerde oyun save edilebiliyormuş.

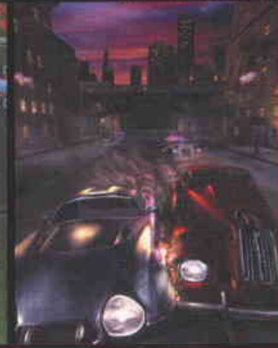
Belli bir puana ulaşınca, bir sonraki bölüme geçmeye hak kazanıyorsunuz. Yeni bölüm ise yeni arabalar,













silahlar ve görevler demek. Bir de ara bölümler var, küçük ama çok zevkli bonus bölümleri. Zaten yeterince Arcade havasında olan oyun buralarda tam bir Shoot Em Up oluyor. Çılgıncasına önünüze geleni dağıtıyorsunuz, tavsiye ederim, güzel bişi..

Oyunda silahlar haricinde bulacağınız başka objeler de var. Görünmez olabilir, ya da yumruklara karşı dayanıklı hale gelebilirsiniz (eğer zırhınız parçalanırsa ve polis size yumruk atmaya başlarsa bir süre sonra bayılırsınız ve polis sizi yakalamış olur; ve eğer yakalanırsanız puan katsayınız (ekranın sağ üstünde-kırmızı) düşer. Sadece görev bitirerek artırabileceğiniz (bir de dışarıdan obje olarak bulursanız, ama bu çok zor) bu katsayı çok çok çok önemli unutmayın. Ayrıca kuru kafa şeklindeki süpriz görevleri de yapmanızı tavsiye ederim. Burada belli bir sürede size verilen sonsuz mermili bir silahla belli sayıda aracı ya da insanı öldürmeniz isteniyor. Bazıları çok zor, ve riskli; çünkü size verilen sürede bitiremezseniz muhtemelen polis peşinizde oluyor ve bir de onlarla uğraşmak zorunda kalıyorsunuz. Aklıma gelmişken eğer polis tarafından aranıyorsanız kurtulmanın üç yolu var.





Bunların en zoru dolar şeklindeki objeji bulup rüşveti paşa paşa ödemek. İkincisi her hangi bir görevi başarıyla bitirmek (o zaman hem yüklü bir ödülün sahibi olur, hem mafyanın gözünde saygınlığınız artar hem de arkanızdaki tüm polisler bir anda mafya tarafından susturulur). Üçüncüsü ve en kolayı ise üzerinde Paint yazan yerleri bulup 5000 dolar karşılığında aracınızı boyatmak. Böylece aracınızdaki tüm hasarlar da onarılır ve en gıcırından eski haline gelir. Bu önemli çünkü arabanız da bir can, bir dayanma gücü var. Diğer arabalara vura vura bir süre sonra haşat olur ve ortamda rakip mafyadan elemanlar da varsa kurşun zehirlenmesinden ateş alıp patlayabilir. Bu da sizin zaten kısıtlı olan canlarınızdan birine mal olması demek.

Tehlikenin Çekiciliği

Oyunda anlatılacak aslında çok şey var, ama hepsini kendiniz çözebilirsiniz; çünkü inanılmaz basit bir yapısı ve çok çabuk saran bir atmosferi var. Grafikler ve sesler ortanın üstünde. Her bakımdan çok iyi. Ve çok başarılı. Şiddetle tavsiye ederken, bu oyunun G&B'nin verdiği ilk 9'u aldığını da gururla beyan ederim. Saygılar.

Gökhan & Batu
(valence@pmail.net & quedrus@pmail.net)

Alternatif

Carmageddon 2

Araba ve vahşet kelimelerini yanyana andığınızda, Carmageddon'dan bahsetmemek büyük ayıp olur. Sözde bir araba yarışı esnasında, koca bir şehir (veya otoban, veya kale...) içindeki bütün yayaları, insanları, köpekleri, elektrik direklerini ezerek, koca alışveriş merkezlerine ön cepheden dalarak katliam yapmak sadistçe gibi gelebilir. Ama stres atmak için birebir olduğu da kesin.



Level Notu: Şubat ayında 7 almıştı Carmageddon 2 ve bence hakkı yenilmişti. Saf eğlence üzerine kurulu bu oyun şu an 8'i hakediyor.

GTA 2

9

Minimum	P200, 32 MB RAM
Önerilen	PII 233, 64 MB RAM
3D Hızlandırıcı	D3D
Multiplay	Yok
PSX Versiyonu	Var

BİLGİ İÇİN www.gta2.com
YAPIM DMA Design
DAĞITIM Take 2 Interactive

Grafik	8
Ses/Müzik	9
Atmosfer	9
Zorluk	7
GENEL	9

Shadow Company
Left for Dead





Jagged Alliance 3 boyutlu olsaydı ne olurdu diye merak edenler için bu ay cevap yazısı yazmaya karar vermiştim ki, ağzımı yormaya gerek kalmadan, cevap gazete bayilerine, bilgisayarcı raflarına falan düşüverdi..

Türkiye, orijinal program kullanımı konusunda hem iyi hem kötü günler yaşıyor şu aralar... Benim düşünceme göre, elbette orijinal bilgisayar programı kullanmak en doğrusudur, ancak ekonomik koşulların orijinal yazılım kullanmanın önündeki en büyük engel olduğu açıktır. Elbette yerli şirketlerin kaliteli oyunlar üretmesini ve bunları dünyaya pazarlamasını dileriz. Böylece, hem ucuz ve kaliteli orijinal oyunlar oynayabiliriz hem de ülkemizdeki dövizler dışarı gideceğine, dışarıdaki paralar ülkemize gelmeye başlar. Ancak bu sürece gelinceye kadar, yani insanların hayallarını ve yatırımlarını riske atıp ülkemizde oyun üretmeye başladıklarını görene kadar, bir süre orijinal yabancı oyunlara mahkum olduğumuzu inkar edemeyiz (gerçi, bir oyunun aynısının hem yerli hem yabancı versiyonu olmadığı ve bu iş bir zevk seçimi olduğu için, ülkemizde oyun üretilse ve ihraç edilse bile bizler yine de yabancı oyunları almaya devam edeceğiz ama en azından dışarıdaki oyuncular da bizim ürettiklerimizi alacakları için, sektörümüzde ihracat ve ithalat dengesi oluşacaktır. Bunun Türkçesi, yabancı bir oyun alırken içimiz daha rahat edecektir. Ama bu günlere gelene kadar ülkemizdeki tüm orijinal yazılımları sahiplenmeli ve tercih etmeliyiz).



Neyse, konuyu ekonomi dersinden oyun eleştirisi haline getirmek istiyorum, ancak Shadow Company'nin gazete bayilerinde makul bir fiyatla satıldığını gördüğüm için, istenildiğinde orijinal oyunların da Türk tüketicisinin ulaşabileceği fiyatlardan satılabileceğini anladığımızı belirtmek istedim. Herhangi bir gazete bayisinden aldığınız orijinal Shadow Company'i bilgisayarınıza kurduğunuzda, farklı bir RTS ile karşı karşıya olduğunuzu anlayacaksınız.

X-COM meets Jagged Alliance

RTS konusundaki önyargılarımı kırdığım, bir oyunun RTS olmasının kabak tadı vermesine neden olmayacağını anladığım oyunun X-COM3 olduğunu daha önceleri de yazmıştım. RTS'nin kaynak topla, bina yap, adam üret, gönder, kaynak topla, bina kur, adam üret, gönder mantığından farklı, ciddi bir starteji kalıbında kullanılabileceğini gösteren yegane oyundur X-COM 3 (hala oynamadıysanız yuh!).

Jagged Alliance'ı da bilmeyen olduğunu sanmıyorum. Her ne kadar detayları ve içeriği ile mükemmele yak-



laşan bir sıra tabanlı strateji olsa da (XCOM3'ün de JA'dan aşağı kalır yanı yoktu), JA2'nin geniş haritalarında, günlerce adamları tek tek bir o yana bir bu yana, sıra tabanlı koşturmak eninde sonunda insanı yoruyordu (ama yine de oynanıyordu o ayrı). İşte bu iki ekolü, yani sıra tabanlının detaylarını ve içeriğini X-COM3'ün Real Time Sürükleyiciliği ile birleştiren bir oyun olarak karşımıza çıktığını düşünüyorum Shadow Company'nin.3 boyutlu her stratejide olduğu gibi, Shadow Company'de de kamera açılarını ve oyuncuların kontrollerini zaptetmek ilk başlarda insanı zorluyor. Ancak bu zorluk bugüne dek karşılaştıklarımızın yanında devede kulak, filde bit veya kadında zek... neyse... Özellikle, bildik eski tür RTS'lerden 3D furyasının ilk günlerinde çıkmış olanlarının ne kadar zor zaptedilen oyunlar olduklarını hatırlayanlar, SC'yi oynamaya başladıklarında bana hak vereceklerdir.

Oyunların üç boyutlu olmasına alışmak, bu oyun biçimini kabul etmek zorunda olduğumuz bir döneme girmiş bulunuyoruz. Bundan sonra yapılacak oyunların artık hep üç boyut sistemiyle üretileceğini düşünürsek, bir oyunu 3 boyutta kontrolün zor olması sebebiyle oynamamak, pek çok güzel oyunu kaçırmak anlamına gelecektir. Ancak elbette kimse hoşuna gitmeyen bir işi yapmak zorunda olmadığı için, sanırım yakın zamanda hem oyun üreticileri hem de hardware üreticileri (Joystick, Mouse, Virtual Reality vs..) 3D oyunların daha kolay oynanabilmesi için ekonomik ve pratik çözümler üretmeye başlayacaklardır. Panik yapmayın.. Sakin olun.



Paralı Askerler

Yirmibeşinci dünya ülkelerindeki anlaşmazlıkları en etkin yoldan çözmek üzere hizmet veren bir şirket adına çalışan kiralık askerleri yönettiğimiz SC konusu bakımından JA2'yi hatırlatıyor. Oyunun oynanışını, silah, zırh malzeme çeşitliliği, karakteristik değişkenler, zartı zurtu göz önüne alırsanız, SC'nin tombiş raydır türevi bir 3D aksiyon olmadığını şüphe bırakmayacak şekilde kesinleştiriz. Oyun ekranın altında bulunan bölümde askerlerinizin resimlerini ve küçük haritayı görebilirsiniz. Adamlarınızın birini seçtiğinizde, üzerindeki ve o anda kullandığı malzemeyi gösterecek yeni bir bölüm açılacaktır. Sağ taraftaki panelden seçtiğiniz malzemeyi adamın eline, yüzüne, orasına burasına (orasına değil) takabiliyorsunuz. Yani silahı veya bombayı kullanılır hale getiriyorsunuz.

Her adamınızın bir sağlık çizgisi bulunmaktadır. Ancak bunun yanında, adamınızın düşman tarafından "görülme oranı"nı ifade eden bir de beyaz çizginiz olacaktır. Bir düşman askeri, adamlarınızdan birini gördüğü veya ne olduğunu anlamak için dikkatini yoğunlaştırdığı anda ya da adamınız, düşman askerinin görüş alanına girdiğinde, vesikalık fotoğrafının yanında beyaz bir çizgi yükselmeye başlayacaktır. Şu kadarını söyliim, beyaz çizgi biraz yükseldikten sonra, üzerinize mermi, bomba gibi sağlığa zararlı şeyler gelmeye başlayacaktır (Bu zararlı şeylere dahil olmayan zararlı şeyler ise, sigara, alkol, kumar makineleri, uyuşturucu, kadı.. neyse... iyi bir espri değildi..)

Her adamızın belirli özellikleri olacaktır. Ve deneyim kazandıkça bunlar gelişecektir. Ancak örnek vermek gerekirse, Assault Gun özelliği düşük olan bir adama Shotgun verirseniz isabetli atışlar kaydedemeyecektir. Bu da, karşılıklı ateş açılan bir çatışmada, size ateş etmek konusunda ısrarcı davranan düşmanın size ateş etmek ve isabet kaydetmek için daha fazla zamanı ve şansı olacak demektir. Yani kolayca ölürsünüz, dikkat edin.



Grafikler

Oyunun görünümünün hoş olduğunu belirtmem lazım. JA2 ve XCOM3'deki Bitmap grafikleri elbette SC'nin 3D motorunun harika görsel efektleri yanında hakikaten tek düze kalıyor. SC de patlamaların tadına varıyor; isabet etmeyen mermilerin sekmesini, isabet eden mermilerin sağa sola saçtıkları kanı seçebiliyor, patlayan bir elbombasının yanındaki düşman askerlerinin artistik bir şekilde havalanıp iki metre öteye uçmalarını (tek parça veya moleküller halinde..) seyrederken vahşet arzularınızı yeterince tatmin edebiliyorsunuz (yalnız, geçen aylarda yazamamıştım ama, JA2'de yakın mesafeden bir düşmanın tam kafasına makineli tüfekle Burst modunda ateş ettiğinizde, rakibinizin beyni patlıyor ve boynundan yukarı hatırı sayılır miktarda kan fışkırıyor.. Bu gavur milleti vahşette sınır tanımıyor.. Aman dikkat! yaşınız küçükse bu oyunu oynamayın...)

Oyunda mesafe kavramında biraz karışıklık olduğu kanısındayım. Çünkü adamlarımızdan biraz ötede olduğunu göreceğiniz bazı düşman askerleri, siz onların askerlerini bombalayıp tararken, hiç bir şey yokmuş gibi kendi aralarında sohbet etmeye devam edebiliyorlar. Gerçek hayatta siz bir insanı çıplak gözle görebiliyorsanız, üstelik vakit gece yarısının uyku sessizliğini gösteriyorsa, ateş ettiğinizde, sizin gördüğünüz adam da silahın sesini duyar. Hatta sizin göremeyeceğiniz kadar uzaktaki adamlar bile silahın sesini duyar. Bir gece Anadolu'da bir köy yakınında kamp yapın da görün. Gece yarısı, komşu köylerdeki köylülerin, hayvanlarına dadanan ayılara kurtlara ateş ettiklerini, vurulan hayvanların ulumalarını, çığlıklarını duyabilirsiniz (ben ne anlatıyorum yahu...)(dağcılık yaptığın günleri özledin bence sen - BLX).

Kısaca söylemek istediğim, sesler güzel, atmosferi etkiliyor ama, yukarıda bahsettiğim mantıksızlık insanın midesini bulandırıyor. Hatta stratejinizi de etkiliyor. Çünkü silah sesini duyup geleceklerini düşündüğünüz adamlar için bir miktar adamınızla tuzak kuruyorsunuz ama onlar oralı bile olmuyor. Tabii bu arada güçlerinizi böldüğünüz için çatışmaya giren adamlarınız yaralanabiliyor veya fazla mermi harcıyorlar. Aman dikkat.

Sonuç olarak, SC beğeni ile oynanabilecek, kaliteli bir oyun. 3D kontrollere alıştıktan sonra, düşmanlarınızın ne şekilde geberdiğini seyretmek istediğinize kalacaktır. Kolay gelsin diyorum... Dişi askerlere dikkat.

CEM ŞANCI
cemsanci@level.com.tr



Alternatif



Jagged Alliance 2

Hayatımın oyunu diyebileceğim JA2, her bakımdan mükemmelliğe yaklaşıyor. Diğer dergiler ne derse desin, sıra tabanlı bir taktik-strateji oyununda bundan daha fazla detay bulamazsınız. Çekmecede bulduğunuz misketler bile bir işe yarıyor yahu!

Level Notu: Daha iki ay önce 9 almıştı bizden, şimdi gelse aynı şekilde muamele ederiz.



Commandos

Bilmeyen veya oynamayan kaldı mı bilemem, tek bildiğim bu oyunun tam mazoistlere göre olduğu. En ufak hatanızda tepetaklak gittiğiniz bu kadar acımasız bir 2. Dünya Savaşı strateji oyunu daha yoktur herhalde.

Level Notu: Fi tarihinde 9 vermişiz, şu sıralar zora gelemiyoruz, ancak bir 8 çalışır bizden.



SHADOW COMPANY

8

Minimum	P233, 32 MB RAM
Önerilen	PII300,32MB RAM, 3D
3D Hızlandırıcı	Gerekli
Multiplay	Yok
PSX Versiyonu	Yok

BİLGİ İÇİN www.sinistergames.com
YAPIM Sinister Games
DAĞITIM Ubi Soft

Grafik	8
Ses/Müzik	8
Atmosfer	8
Zorluk	5
GENEL	8



Heroes Of Might And Magic 3

Armageddon's Blade

HOMM 3 oynamaya doyamadıysanız işte size bir ek görev pakedi, fakat tabii esas oyunun diskine ihtiyacınız olduğunu unutmayın.

Bir oyun nasıl bu kadar bağımlılık yapıcı olabilir? Hemen her firmanın RTS yapmak için çabalayıp durduğu bir zamanda New World Computing ve 3DO ısrarla turn-bazlı oyunlar yapmaya devam ettiler. Aslında iyi de ettiler, HOMM serileri her oyunda biraz daha güzelleşti, ilgi çekici hale geldi. Bir sürü C&C özentisi arasında nasıl da ilaç gibi geliyor böyle seçme stratejiler, ve üstelik bıkmadan HOMM 3 oynarken bir de üstüne bu görev pakedi çıkınca, çok daha huzur buldum diyebilirim şu ekrana bakarken. Neden bu kadar hoşuma gidiyor bu oyun? Kimbilir? Belki tanklar yerine mitolojik yaratıklara kumanda ettiğim içindir, belki içinde birazcık olsun FRP öğeleri olduğundandır. Neyse, sebep ne olursa olsun HOMM serilerini hep sevmişimdir, üstelik bu defa çıkan ek görev pakedi HOMM 3'ü çok daha zenginleştirmiş. Sadece yeni görevler ve haritalar söz konusu olsa bunu söylemezdim, ancak Armageddon's Blade alışılmış tarzda bir ek görev diski değil. Geyik haritalar ve alâkasız yaratıklardan çok daha fazlası mevcut burada.

Şu Castle'da Blacksmith Olsaydım...

Öncelikle bu ek görev diskini kurup oynayabilmeniz için sisteminizde esas HOMM 3: Restoration of Erathia adlı oyunun kurulu olması gerektiğini hatırlatmalıyım. Grafik ve efektlerde herhangi bir değişiklik yok, o yüzden daha güçlü bir sistem gerekmiyor, orijinal oyunu rahatlıkla çalıştırabiliyorsanız bunda da sorun çıkmaz. Oyun kendini Restoration of Erathia ile aynı dizine kuruyor, böylece eğer isterseniz Armageddon diski takılıyken eski haritaları oynayabiliyorsunuz, hem de yeni birimleri kullanma imkanınız oluyor. Ancak tabii bu sadece Single Mission haritalar için geçerli, Restoration senaryolarını oynamak için yine orijinal oyun diskini takmanız gerekecektir. Armageddon's Blade altı adet yeni Campaign, yani senaryo getiriyor, bunlar oldukça farklı zorluk seviyelerinde tasarlanmışlar. Ancak tüm farkları bu değil, her senaryo yeni ve özel bir kahraman içeriyor, bu kahramanlar oyuna oldukça gelişmiş özelliklerle başlıyorlar. Mesela oyunla aynı adı taşıyan Armageddon's Blade adlı senaryoda, Queen Catherina oyuna Level 14 Knight olarak başlıyor. Diplomacy, Estates ve benzeri, bir kraliçeye uygun pek çok yeteneğe en baştan Expert seviyede sahip olan kraliçenin yanında ayrıca oldukça büyük bir ordu bulunuyor. Senaryoların çoğu bir hayli zor sayılır, ancak öyküleri de oldukça kendine has, her senaryoda farklı bir hikaye işlenmiş. Mesela bir











öyküde ilk ejderhasını avlamaya çalışan yeni yetme bir ejderha avcısını yönetiyor, bir başka öyküde evine geri dönmeye çalışan kazazede bir şövalyeye yol gösteriyorsunuz.

Yeni Kasaba, Yeni Macera...

Armageddon's Blade yeni bir kasaba türünü de beraberinde getiriyor, tabii bu kasabaya uygun iki farklı sınıftan yaklaşık 16 kadar komutan da oyunda mevcut. Yeni kasabanın adı Elemental Conflux, adından da anlaşılabileceği gibi ağırlıklı olarak dört ana elementin yaratıkları ve büyü üzerine kurulu bir kasaba burası. Mesela bir University inşaa ettiğinizde kahramanlarınızı dört temel büyü disiplini üzerine eğitebiliyorsunuz. Kahraman tiplerine gelince, bunlar iki temel sınıf, ilki Planeswalker denen element karakterler, ikincisi de Elementalist adı verilen "dünyalı" kahramanlar. Conflux genel olarak fena sayılmaz, hatta kasabayı tam geliştirdikten sonra bir hayli güçlendiğini de söylemek mümkün, ancak grafik kalitesi olarak HOMM 3'ten ziyade HOMM 2'ye uygun denebilir. Bu açıdan biraz hayalkırıklığına uğradım denebilir, üstelik yaratıkların animasyonlarında da kopukluklar gözleniyor, belli ki bu konuda çok uğraşılmamış. Genel olarak bakıldığında Conflux ilginç bir kasaba, ancak benim ilgimi çok fazla çektiği söylenemez, şahsen Castle kasabanın Archer ve Crusader'larını Storm ve Ice Element'lere tercih ederim. Fakat tabii yine de bu tarz bir kasabanın varlığı oyuna bir hayli renk katıyor.



Bunları Bir Yerden Hatırlıyorum...

Bu ek görev pakedi sadece yeni bir kasaba ve karakterler içermiyor, aynı zamanda pek çok yeni "serbest" yaratık tipi de mevcut. Bu yaratıkların bir kısmını HOMM 2 oynamış olanlarınız hemen hatırlayacaktır, çünkü doğrudan bu oyuna oradan aktarılmışlar. Mesela Halfling, Peasant, Boar, Mummy, Rogue, Nomad gibi yaratıklar özellikleri ve hatta grafikleri hiç değiştirilmeden bu ek görev pakedine dahil edilmişler. Aslında bu yaratıkları yeniden etrafta görmeye pek itirazım yok, ama en azından grafikleri azıcık elden geçirilebilirdi diye düşünüyorum, çünkü özellikle animasyonları bir hayli sırıtıyor. Tabii yeni yaratıklar da var oyunda, özellikle de yeni tip ejderhalardan bolca mevcut. Mesela Faery Dragons, komik görünüşlü bu yaratıkları gördüğünüzde sırıtmanızı pek tavsiye etmem, çünkü hem kolay kolay ölmüyorlar, hem de üzerinize saldırıp ateş püskürtmek yerine uzaktan Chain Lightning gibi güçlü büyülerle saldırmayı seviyorlar. Öte yandan Rust Dragon adlı bir başka ejderha ise üzerinize asit püskürtüp hem adamlarınızın savunmasını zayıflatıyor, hem de çift kat hasar veriyor. Başka Dragon tipleri de mevcut, ancak nispeten az ortaya çıkıyorlar, genellikle senaryoya bağlı olarak rastlıyorsunuz.

Dağlar, Dağlar...

Ek görev pakedi yeni senaryoların haricinde bol miktar Single Mission ve Multiplayer haritası da içeriyor. Hoş, bu tip turn-tabanlı stratejileri Net üzerinde pek oynayan olduğunu sanmıyorum, sebebine gelince, oyunlar genelde ağır ilerliyor ve zaman alıyor, pek Starcraft gibi değil yani. Mesela biz birkaç kişi dergide oynamayı denedik, fakat nispeten yüksek tempolu oyunlara alıştıktan sonra çabuk bayıyor insanı diğerlerinin sıralarını savmalarını beklemek. Bu yüzden nispeten Single Mission görevleri ve seferberlik senaryolarını oynamak daha çekici geliyor. Haritaların yapısına gelince, doğrusu hangi tür olursa olsun yeni haritalar nispeten canlı yapılmış, çeşitli şekillerde tetiklenen olaylar ve ekranda beliren mesajlar konuyu açıyor. Ve fakat haritaları hazırlayanlar her kimse, bence biraz ipin ucunu kaçırmışlar. Her haritanın hemen her santimi tıkabasa dolu, ilk başta bu ilginç gelse de, zaman geçtikçe ordularınızı boyuna dolaştırıp durmak sıkmaya başlıyor. Şahsen Restoration'ın geniş ovalara ve denizlere sahip haritaları daha iyiydi diye düşünüyorum, burada bir zaman sonra insan klostrofobiye yakalanıyor.

Artifact Lazım mı Abi?

Oyunda tabii ki bir miktar yeni Artifact mevcut, bunlar komutanlarınızın performansını artırmak dışında, ayrıca senaryolara konu da sağlıyorlar. Bunun dışında bazı ilginç yenilikler de var, mesela elinizdeki madenlere nöbetçi yerleştirebiliyorsunuz, böylece onları koruyabiliyorsunuz. Bunun dışında Artillery özelliği olan komutanlarınız aynı zamanda şatoların okçu kulelerini de yönetebiliyorlar. Aslında bu kadar değil tabii, ama oynayıp keşfetme zevkinizi de bozmak



Alternatif

Disciples: The Sacred Lands

Utanmaz, arlanmaz bir adamım ben. 11 sayfa sonra okuyacağınız Diciples: The Sacred Lands'i size tavsiye ederek bu alternatif kutusunu doldurmanın kolayına kaçtığımı düşünüyorum. Ama Heroes serisine bu kadar benzeyen ve hemen hemen aynı bağımlılık yapıcı etkiye sahip bir başka oyun da gelmiyor aklıma. Bu nedenle, eğer Heroes hoşunuza gittiyse, kesinlikle Disciples'e de bakmanız boynunuzun borcudur.



Level Notu: Aha buradan inceleyeceğiz Disciples'ı, notu da 8 olacak (müneccimim). Alın oynayın.



ARMAGEDDON'S BLADE 8

Minimum	P166, 32 MB
Önerilen	P200,64MB
3D Hızlandırıcı	Yok
Multiplay	Var
PSX Versiyonu	Yok

BİLGİ İÇİN www.3do.com
YAPIM New World Computing
DAĞITIM 3DO

Kategori	Puan
Grafik	7
Ses/Müzik	7
Atmosfer	8
Zorluk	9
GENEL	8



Delta Force 2

Son zamanların en popüler oyun türü olan First Person 3D Shooter'ların son temsilcisi Delta Force 2 görücüye çıkıyor. Bu oyunun özellikleri ve hakkındaki düşüncemi merak ediyorsanız yazıyıyı okumalısınız.

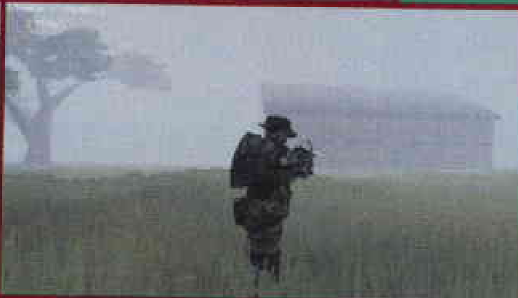
Daha geçen ay Rainbow Six'i yazdıktan ve daha da öte onunla yatıp kalktıktan sonra Delta Force 2'yi incelemek belki de yapılacak en zor şeylerden biri. Neden diyecek olursanız, bu yazının hemen yarısını Delta Force 2 ile Rainbow Six: Rogue Spear'ı kıyasla-makla geçireceğim gibi geliyor bana. Daha fazla zorlamadan hemen DF2'ye geçelim bakalım.

First Person 3D Shooter türünde bir oyun olan Delta Forde 2'de askeri görevleri yerine getirmeniz gerekli. Dünyanın çeşitli noktalarında meydana gelen terörist saldırıları geri püskürtmek üzerine kurulu olan oyun, genel olarak ezerim, geçerim ben bu işte birinciyim mantığı üzerine kurulu. Yani R6'deki aman bir rehine öldü veya farkedildik görev sona erdi gibi bence çok da önemli olmayan detaylar üzerinde durulmamış. Ne olur bir rehine ölürse, ölen ölür kalan sağlar bizimdir. Delta Force'da Amerika'nın elit komando timi ve askeri anti terörist güçteki ezik bir üyesi olarak görev alan bir askeri oynayabiliyordunuz. DF2'de ise hazır olarak sadece bir karakter mevcut. Oyun içerisinde bulunan çeşitli yüzleri kullanarak herhangi bir ülkeye ait bir asker oluşturabilir ve görevlerde bunu kullanabilirsiniz. Fakat burada karakter ayarları derken, nişancılık, uzmanlık alanı gibi özellikleri mevcut değil. R6'de ise bundan farklı olarak var olan hazır karakterlerin kullanılması gerekliydi. Karakterler üzerinde herhangi bir değişiklik yapmak mümkün değildi.

Delta Force2 içerisinde tek başına oynayabileceğiniz toplam 45 adet görev mevcut. Bunlardan 25'inde iki birlik arasında yarma görevleri yerine getirilirken, 20'sinde de oldukça büyük ve ağır silahlanmış terörist birliklerine karşı tek başınıza karşı koymak zorundasınız. Bu görevlerin bir kısmı tek kişilikken, bir kısmı da bilgisayar tarafından yönetilen bir grup yardımcı birlik ile yerine getirilmek zorunda. DF2'deki yardımcı birlikler R6'dekilere kıyasla çok daha başarılılar. Özellikle baskınlar sırasında çok faydalı oluyorlar. Senaryoların büyük bir kısmı düşman sahalarına baskın ve yok etme amacını güderken, bunun haricinde rehine kurtarma, çalınan maddelerin geri kazanılması veya çeşitli askeri tarzdaki görevlerin yerine getirilmesi gerekebiliyor. Delta Force 2'deki görev tasarımının neredeyse mükemmel olduğu söylenebilir. Eğer isterseniz Mission Editör'ı kullanarak isteğiniz doğrultusunda yeni görevler meydana getirebilirsiniz. Bu editörü kullanarak ister var olan görevler üzerinde değişiklik yapabilir, ister yeni görevler oluşturabilirsiniz. İlk başlarda çok sıkıcı hatta gereksiz gibi gözükse de tavsiye ederim, öğrendikten sonra çok zevkli bir hal alıyor.







Bir De Oynayıp Görmek Lazım

Oynanış açısından Delta Force'a çok fazla benzeyen DF2'de ise, DF'deki hataların birçoğu giderilmiş. Birçok görevde sonuca ulaşmak için acele etmeye gerek kalmadan bir grup düşmanı yavaş yavaş





öldürebilirsiniz. Ama genelde görevi bitirmek için en önemli faktörlerden bir tanesi zamandır. Genelde direkt olarak saldırmak bir felakete yol açsa da, hazır olan planların birçoğundaki Waypoint'ler bu direkt saldırı amacı güdülerek yerleştirilmişlerdir. Bu nedenden dolayı bazı görevler 30 veya 45 dakika dahi sürebiliyor. Eee görev esnasında oyunu kaydedemediğinize göre en kötü sonucu tahmin etmeniz pek zor olmasa gerek. Neredeyse görevin sonuna yaklaştığınız zamanlar şanslı bir atış sizin için öteki dünyaya bir kapı açabilir. Bu da göreve ve belki de hayata baştan başlamanız gerektiği anlamına gelebilir. Göreve değil ama hayata baştan başlamak güzel olabilirdi...Oyundaki bir başka potansiyel problem ise, düşmanların sizi taş duvarlar veya ağaçların arkasından görebiliyor ve hatta görmekle de kalmayıp ateş edebiliyor ve hatta ateş edebilmekle de kalmayıp sizi vurabiliyor olması. Aaaah ah neredesin Rainbow Six.

Orijinal Delta Force'da olduğu gibi, eğer daha önceden hazırlanan plan üzerindeki Waypoint'lerden ayrılacak olursanız, DF2'de de maalesef bilgisayar tarafından kullanılan yardımcı birliklere direkt olarak hükmetmek mümkün olmaz. Ama orijinal DF'den farklı olarak DF2'de bulunan Commander Screen üzerinden yardımcı birliklerin korumaları gereken pozisyonları belirleyebilir, Waypoint ekleyip silebilirsiniz. R6'den farklı olarak görev başladan önce orijinal planın değiştirilememesine karşın, oyun esnasında düşmanın konumuna bağlı olarak Commander Screen'ı kullanarak dinamik planlar hazırlanabilir.

Grafikler güzel ama nereye kadar

Oyunun belki de en büyük problemi kullanılan grafik motoru. Bu sorunu Delta Force'dan hatırlayanlar olabilir, ama DF2'de nedir diye merak ediyorsanız, bir sonraki cümleyi okumalısınız. Novalogic Delta Force2'de kullandığı geliştirilmiş Voxel Space 32 3D grafik motoru ile oyun oynanışını daha zevkli kılmak yerine, sıkıcı ve eziyet veren bir hale sokan tasarım yeteneği kazanmış durumda. Oyunda düzenli poligonlar yerine, taneli Voxel'ler (Volume piXEL) kullanılmasından dolayı 32 Bit'lik işlem hacmine gerek duyuluyor. Oyunun yazılım değil de donanım destekli olarak oynamak için de 32 Bit'lik bir grafik Chip'ine sahip olan grafik kartına ihtiyaç duyuluyor. İşte bence oyunun hem en can alıcı hem de en sıkıcı noktası buydu. Oh söyledim de rahatladım bea.

Oyunun grafikleri hakkında belki olumsuz konuşmuş olabilirim ama sesleri hakkında olumsuz herhangi bir lafım yok. Yani DF2'de bir oyunda kullanılabilecek en gerçekçi silah efektleri mevcut. Oyundaki bütünlüğü bozmayan ve hatta grafiklere rağmen DF2'yi daha da oynanabilir kılan, vurulan kişinin haykırışları ve etrafınızdan geçen mermilerin vızıldaması gibi ses efektleri ise neredeyse mükemmel. Düşmanlarınız ise ateş sesinin geldiği yere bağlı olarak kaçmak, sessiz kalmak veya saklanmak gibi çeşitli tepkiler verebiliyorlar.

Oyundaki diğer özelliklere de şöyle bir göz atmak gerekirse ki gerekir, işte karşınızdalar. DF2'de çeşitli amaçlara yönelik olarak birçok silah ve operasyonlarda oldukça gerekli olabilen aletler (kamuflaj giysileri) mevcut. Kulelere veya binalara üzerlerindeki merdivenleri kullanarak tırmanabilir veya hareket halindeki araçlara tırmanabilirsiniz. Arazilerdeki uzun çimlerin aralarına saklanabilir ve kamuflaj giysileri yardımıyla düşmanı hazırlıksız olarak yakalayabilirsiniz. Çeşitli görevlerde sahaya paraşüt ile inmeniz gerekebiliyor. Aynı şekilde yardımcı birlikler veya düşman birlikleri de çatışma alanına paraşütle indirme yapabiliyor. Gece ve gündüz görevleri haricinde, bazı görevler yağmur, kar ve yoğun sis altında da oynanabiliyor. Tabii ki buradaki görüntü kalitesi de direkt olarak sistem gücü ve grafik kartına bağlı.

Belki de oyunlar için en önemli özellik olan Multiplayer konusuna gelince Delta Force'da durmak gerekir. Son zamanlarda dergide Multiplayer olarak en sık oynanan oyun olan Delta Force'un devamı olan bu DF2 de oldukça iddialı. Multiplayer Arena'larda sabit olarak ağır makineli silahlar ve/veya Granade Launcher'lar bulunuyorlar. Aynı anda 50 oyuncaya kadar destek veren DF2, hem oyun başlamadan önce geniş bir silah çeşidi sunuyor hem de oyun içerisinde bulunan silah binalarını kullanarak oyundan çıkmaya gerek kalmadan silah değiştirme imkânı sunuyor. Novalogic tarafından kurulan NovaWorld oyun sunucusunu kullanarak DF2'yi Internet üzerinden Multiplayer olarak oynayabilir ve eğer isterseniz Voice Over Net fonksiyonunu kullarak oyun arkadaşlarınız ile sesli bağlantı da kurabilirsiniz.

Oyun ile ilgili benim genel fikirlerim ise şöyle: Eğer 32 Bit'lik bir grafik Chip'ine sahipseniz oyunun grafikleri çok kaliteli (donanım ve yazılım desteği kullanarak da oynadım). Oynanışı çok zor olmamasına rağmen, bir antrenman sahasının olması çok daha iyi olabilirdi (R6'de var). DF2'de kullanılan ses efektleri için ise söylenecek çok fazla bir şey yok. Oyunun zorluk derecesi ise tam kıvamında bırakılmış ve sıkılmadan, hırs yapmadan sadece zevk alarak oynayabilmeyi mümkün kılıyor.

Phantom



Alternatif

Regue Spear

Bence takım simulasyonlarının en kaliteli örneği olan Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear, geçtiğimiz ay elimize geçmişti. Ve öyle bir geldi ki Rogue Spear, tıpkı atası Rainbow Six gibi FPS oyunlarına bakış açımızı tamamen değiştirdi. Tek kurşunda ölme tehlikesi, en ufak yanlış hareketinizde hayatını kaybedecek olan rehineler, bütün bir görev boyunca görülmemeniz gereken görevler... Bütün bunlar klasik FPS mantığından oldukça farklı ve alışması zor olan fikirler, ama Rogue Spear için ayırdığınız her saate değecek.



Level Notu: Phantom kardeşim geçen ay afedersiniz ama eşeklik ederek 8 vermiş bu oyuna. Kanımca bu oyun sadece aşırı zorluğu nedeniyle 10 alamaz. Şu anki geçer notu 9.





DELTA FORCE 2

7

Minimum: PII, Celeron 400 64 MB

Önerilen: PIII 450, 128 MB RAM

3D Hızlandırıcı: 32 Bit Direct x uyumlu 3D hızlandırıcı

Multiplay: Var

PSX Versiyonu: Yok

BİLGİ İÇİN www.Novalogic.com

YAPIM Novalogic

DAĞITIM

Grafik	6
Ses/Müzik	9
Atmosfer	7
Zorluk	8
GENEL	7

Armored Fist 3

Novalogic'in sonu gelmeyen simülasyon serilerinden birinin daha sonuncusu

Bazı kararların yanlış olduğu o kadar bellidir ki, neden ve nasıl verildiklerini bir türlü çözemezsiniz. Hitler'in doğru dürüst hazırlanmadan Rusya'ya girmesi ya da Osmanlı'nın I. Dünya Savaşı'na Almanların yanında katılması gibi. Novalogic'in 3D kart desteklemeyen oyunlar yapmayı sürdürmesi de böyle bir karar bence. Adamlar başlangıçta voxel tekniğini kullanarak yavaş makinelerde bile iyi bir hızda çalışabilen oyunlar yaparken her şey güzeldi. Ama Armored Fist 3'te abartıp, bu iş için özel tasarlanmış bir 3D çipinin neredeyse tüm işlevlerini yazılım yoluyla gerçekleştirmeye çalışmaları hızı tam anlamıyla katletmiş. Novalogic oyunun eski sistemlerde de çalışması için böyle yapmışsa bu çok mantıksız, çünkü doğru dürüst bir performansı ancak bir Athlon-700'de falan yakalayabilirsiniz. Ayrıca bir yıldan uzun bir zamandır hem voxel hem de 3D hızlandırıcı donanım destekleyen oyunlar da yazıyorlar. İşin en saçma yanı aynı şirketin yaptığı F-22 Lightning 3 yazılım seçeneğinde bile grafikleri, 3D donanım varmışçasına ve kabul edilebilir bir hızda gösterebiliyor. Herifler yıllardır her ürünlerinde aynı grafik motorunu geliştirip geliştirip yeniden kullandıklarına göre, AF3'ün düşük performansını açıklamak çok zor. Belki de bunun nedeni şirketin piyasaya, ardı ardına birbirine benzer simülasyonlar sürerek sürümden kazanma politikasının sonucunda kaliteye eski önemi vermemesidir. Ne yazık ki oyunla birlikte gelen Tachyon ve heyecanla beklediğimiz Delta Force 2'nin demosunda da performans yerlerde sürünüyordu. Novalogic'e 3D kartı sahibi olmadığım günlerden kalan bir sempatim vardır, ayrıca çok süslü püslü olmasa da iyi oyunlar yaparlar, umarım sonraki yapımlarında böyle sorunlar görmeyiz.

Çelik Ejderlerin Doğuşu...

I. Dünya savaşında piyadeye destek olarak kullanılan tanklar II. Dünya Savaşı başında Almanların yıldırım harbi (Blietzkrieg) stratejisi ile birlikte kara savaşının ana unsuru durumuna geldiler. Böylece yüzyıldan beri uygulanan siper ve çizgisel cephe sistemi çöktü (bu taktiği zırhlı birlikler olmadan ilk uygulayan Atatürk'tür. 'Hattı müdafaa yoktur, sathı müdafaa vardır'). Müttefikler duruma uyanana dek Almanlar Çekoslovakya'yı, Polonya'yı ve önceki savaşta siperlerde saplanıp kaldıkları Fransa'yı görülmemiş bir hızla işgal ettiler. Harpten sonra hava gücü daha çok ön plana çıksa da yeni tank modelleri geliştirilmeye devam edildi. Her ne kadar uçak teknolojisinin başdöndürücü gelişmesiyle kıyaslandığında elli yıldır çok büyük bir devrim yaşamamış gibi görünseler de, günümüz tankları hareket ederken bile nişan alabilmelerini sağlayan hedef bilgisayarları, gece görüş sistemleri, mermi çarpınca patlayıp ters tepki yaratan aktif zırh hücreleri gibi yeni buluşlarla donanmış durumdalar. Şu an dünyadaki en etkili ana savaş tankları (MBT) Amerika'lıların M1 serisi tanklarıdır. M1'ler çelik, seramik, poliüretan ve fakirleştirilmiş uranyum katmanlarından oluşan bileşik bir zırha sahipler. 120 mm'lik topları ve 1500 beygir gücündeki türbin motorlarıyla bu dev çelik yığınları savaş meydanında önlerine geleni ezip geçebilecek tam birer canavarlar. Armored Fist 3'te bir M1-A2 müfrezesini yönetiyoruz (M1-A3'ler henüz hizmete girmedi). Konu her zamanki gibi dünyanın çeşitli yerlerinde, özgürlük, demokrasi martavallarının arkasına sığınarak Amerikan çıkarları için insan





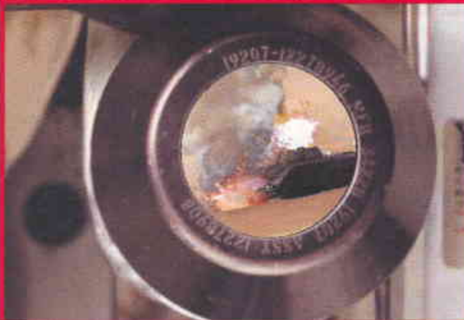














sağlayan birkaç tane de eğitim görevi var.

Kağnı Hızıyla Yıldırım Savaşı

Normalde M1'inizi arka yukarısındaki bir bakış açısından görüyorsunuz. A ve D ile tareti döndürebilir, W ve S'yi kullanarak da namluyu yukarı, aşağı çevirebilirsiniz. F tuşlarıyla tank personelinin yerlerine geçiyorsunuz. Tankın içindeyken ekranda üç boyutlu çizimlerin kapladığı alan küçüldüğünden hızda bir artış oluyor ama bu bile yavaş aslında. F3 ile topçu konumuna, F8 ile makinalı tüfek başına, F7 ile rotanızı belirleyeceğiniz IVIS ekranına, F9 ile sürücü koltuğuna geçersiniz. Hangi bakış açısında olursanız olun, tankı yön tuşlarıyla hareket ettirebiliyorsunuz. Ateş altındayken sabit kalmanızı öneririm, yoksa görev raporunuzun ayrıntılarını azrail ile tartışmak zorunda kalırsınız. C içeriden kontrol edilen makineliyi ateşler. Oyunun belki de en güzel yanı çevredeki piyadeleri taramak hatta Dune 2'deki gibi onları paletlerin altında kıymaya çevirmek (ilaçlarımı almadığımı da nerden çıkardınız doktor amca?). O ile müfrezenizin emirlerini belirleyebileceğiniz bir pencere karşınıza gelir. Buradan birliğin formasyonunu ve ilerleyiş tarzını belirleyebilirsiniz. 5, 6 ve 7 kullanacağınız cephanenin türünü ayarlar. 8, varsa hava desteği çağırmanızı, 9, varsa top atışı desteği istemenizi sağlar. 0'a bastığınızda tankın çevresine duman bombaları atılarak, araç hareketsiz durumdayken kısa süre için bir sis perdesi arkasında korumaya alınır. Tab ile müfrezenizdeki tanklar arasında geçiş yapabilirsiniz. Hareket ederken düşmana görünmemek için tepelerin ya da ağaçların arkasına saklanmak en temel taktiklerden biridir. Zırhın en kalın olduğu bölge aracın önüdür. Saldırı sırasında namluyu engellemeden gövdenin bir bölümünü kapatabilecek yükseltilerin arkasına saklanarak hedef küçültebilirsiniz. Ateş ederken bile sürekli hareket halinde olmanız, olabildiğince sırtınızı tepelere vererek düşmanın görüş ve atış menzili dışında kalmanız, kalabalık düşman tanklarının arasına dalıp da delikanlılığın kitabını yazmaya kalkmamanız ilerde emekli tank müfrezesi komutanı maaşınızı Las Vegas'larda çatır çatır yiyebilmeniz açısından oldukça önemlidir.

Yakın Beni Voxel

Bunun dışında Armored Fist 3, firmanın daha önceki ürünleri gibi tam anlamıyla çerez bir simülasyon. Hatta biraz action oyunu olduğu bile öne sürülebilir. Novalogic beş-altı yıl önceki ilk Comanche'den beri kendi yarattığı grafik sistemini gitgide geliştirerek kullanıyor. Armored Fist'te kullanılan 3D motoru ise 3D donanımının yapması gereken işlemleri CPU'ya yüklemiş. Patlama, duman ve mercek yansıması gibi efektler rezalet görünüyor. Sonuçta genel grafikler fena değil, ama başta da söz ettiğim gibi inanılmaz yavaş. Öyle ki bir süre sonra piyadeleri ezerken onları oyunun programcıları olarak düşlemeye başlıyorsunuz. Bu da AF3'ün başarı potansiyelini öldürüyor. En azından pek çok oyunlarında yaptıkları gibi 3D hızlandırıcı desteği ekleyebilirlerdi. Aslında 7 alabilecek bir oyundu ama ne yazık ki 366 MHz'lik bir CPU'da bana kabus yaşatması sonu oldu. Sistem gereksinimlerinde en az P-233 diyor ama eğer güçlü bir işlemciniz yoksa bu oyuna sakın yaklaşmayın, moraliniz bozulur. Sanırım Armored Fist'in mezar taşında şu yazacak: 4 FPS.

öldürmek üzerine kurulu. Tabii yine fazla kimseyi gücendirmemek için Etyopya gibi pek fazla kişinin umrunda olmayan ülkeler düşman gösterilmiş. Şimdi şunu anlamıyorum: adamlar değil T-72 tankı, yiyecek ekmek bulamıyor. Ben böyle bir görevi oynarken kendimi gerçek bir savaşta hissedemem ki, aklıma hemen konunun saçmalığı gelir ve gülmekten sandalyeden düşerim. Bari falanca üçüncü dünya ülkesinin diktatörü, son Birleşmiş Milletler zirvesinde başkana yamuk yapmış, gidin defterini dürün gibi bir açıklama olsaydı daha gerçekçi olurdu. Diğer senaryolar Azerbaycan, Afganistan, Tayland gibi yerlerde geçiyor. Toplam görev sayısı ne çok az ne çok fazla, yeterli sayılabilir. Ayrıca kontrollere alışmanızı

Ozan Simitçiler
ozans@level.com.tr

Alternatif

Spearhead

Biliyorum, bu alternatif kutusuna, sayfada incelenen oyuna yakın kalitede olmasına alışıksınız. Ama gelin görün ki simulasyon deyince nereye elinizi atsanız, uçan bişeyler çarpıyor elinize. Hal böyle olunca da insan birkaç tane tank simulasyonunu yazıp ağız tadıyla şu kutuyu dolduramıyor. İşte, alın size iğrenç bir tank simulasyonu. Amerika'lıların dünyayı korkunç Mısır'lılardan korumaya çalıştığı müthiş senaryosu sizi kaçmaya ikna etmezse, bir de aşağıdaki Level Notu olayına göz atın isterseniz...



Level Notu: Kasım 98'de Spearhead yalvar yakar 6 almıştı on üzerinden. Şu zamanda dönüp bakıyorum da, büyük hata etmişiz. Aha size diyorum ki ben, Spearhead şimdi anca 4 eder. İtirazı olan buyursun.

Armored Fist 3

6

Minimum
P233 MMX, 64 MB RAM

Önerilen
PIII500, 128 MB RAM

3D Hızlandırıcı
Yok

Multiplay
Var

PSX Versiyonu
Olmasın

BİLGİ İÇİN www.novalogic.com
YAPIM Novalogic
DAĞITIM Novalogic

Kriter (1–10)	Puan
Grafik	7
Ses/Müzik	7
Atmosfer	5
Zorluk	5
GENEL	6

LEVEL HIT

NBA Live 2000

Beklediğimize değdi....



EA Sports spor oyunlarında 1994 yılından beri sürdürdüğü geleneği bozmadı ve bir önceki yıldan çok daha gelişmiş bir oyunla karşımıza çıktı. Geçen aylarda çıkan Microsoft imzalı spor oyunları her nekar EA'in serilerine rakip olacakmış gibi bir hava yaratsa da 1999 damgalı oyunlarla başa çıkamadıkları düşünüldüğünde
FIFA ve Nba Live 2000 ile karşılaştırma yapmak gereksiz olurdu. Nba Inside Drive 2000'in bazı özellikleri bu oyun ile karşılaştırılabilir olsa bile genel



olarak aralarında gerçekten bariz kalite farkı seziliyor. Fifa 2000 ve NHL2000'e gözlemlediğimz gibi EA artık piyasayı tatmin edecek oyunlar yerine insanların etkileneceği sanat eserleri yapma çabasına girmiş. Çok kısa bir süre içinde oyunların da bir sanat dalı olarak kabul göreceğini düşündüğümden bu adamların çabaları benim nazarımda gerçekten taktire şayan.
NBA Live serisinin şüphesiz bugüne





kadar ki en büyük eksiği Micheal Jordan'ın oyunda olmamasıydı. Nba Live 2000 için söylenmesi gereken en önemli olay Jordan'ın oyunda yeralması.
Jordan isminin patentli olması sebebiyle tıpkı Ronaldo'da da olduğu gibi kimse bu adamların ismi onların rızası olmadan kullanamamakta. Dolayısıyla belli bir para karşılığı anlaşma yapılarak bu adamların isim hakları alınıyor ve kullanılıyor. EA Sports Jordan'ın basketbolu bırakmasını fırsat bilip, onun ile anlaşmış ve tüm NBA Live 2000 projesini bir anlamda onun üzerine kurmaya çalışmış. Tüm reklam kampanyalarında ve orijinal kutunun üstünde "Micheal Jordan is Back" yazısı görülüyor.

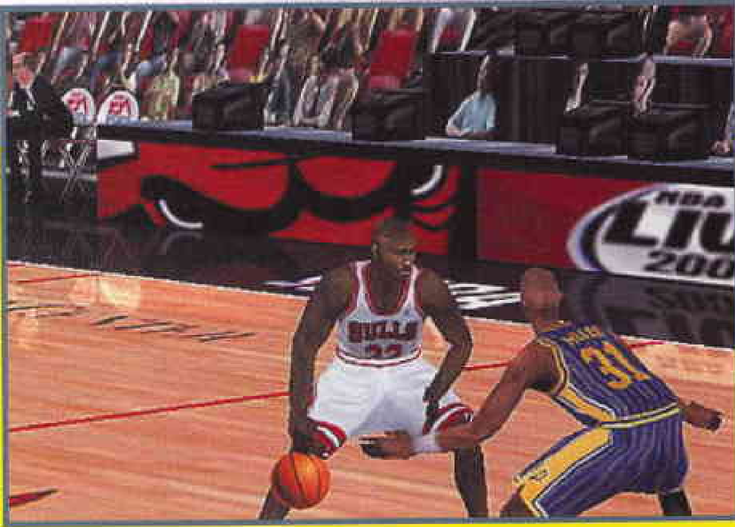
Yeni pek bir şey yok....

Oyun artık klasik olarak çok iyi bir



demo ile başlıyor. Oyunun müzikleri geçen yıl olduğu gibi Blues ağırlıklı, bunun yanında birkaç Rap parçasıda var. Oyunun müziklerine söylenebilecek tek söz mükemmel olduklarıdır. Daha önce hiçbir spor oyununda, oyunun kendisine has kültürünü bu kadar hissettirebilen bir Sound yakalandığını görmemiştim. Oyunda oynayabileceğiniz 8 değişik bölüm var.Bunları açıklamak yersiz olduğundan geçtim. Özellikle Micheal Jordan 1 on 1 seçeneğindeki teke tek sokak basketbolu olayı bize 'Jammit' günlerini hatırlattı. Burada radyodan çalındığı izlenimi veren Hiphop, Rap şarkıları da olaya ayrı bir boyut kazandırıyor. Pek de abartmak istemiyorum ama oyunun bu bölümü gerek atmosferi gerekse oynanım yapısı itibariyle en az NBA Season maçları kadar zevkli. Bir evvel akıllı çıkıp sadece sokak basketbolunun işlendiği bir oyun yapmıyor, bunu konu da ayrı bir alacakaranlık kuşağı.
Oyunda 1950 yılından bu yana ki All-Star takımları da mevcut. Rahmetli Will Chamberlain'den Larry Bird'e kadar bir çok ünlü isimle maç yapabiliyorsunuz. On yıllık periyodlara göre ayrılmış All-Star takımlarını istediğiniz takımla karşılaştırabiliyorsunuz. Micheal Jordan'ın oyuna katılmasından sonra yapılan en önemli yenilikte zaten bu All-Star olayı olmuş.
Herşeyden önce NBA Live 2000'deki göze batan en önemli değişiklik tıpkı FIFA 2000'de de olduğu gibi oyuncuların biraz küçülüp saha alanının genişletilmesi olmuş. Bu serilerin geçmiş oyunlarını oynamayanlar belki bu ufak çaplı devrim niteliğindeki değişimin pek farkında olmayabilirler. Bu sahanın büyümesi olay hep oyuncunun oyun alanını daha verimli kullanabilmesini hem de yaratıcılık etmenin daha ön plana çıkarabilmesini sağlıyor. Özellikle 99 serisindeki tüm oyunlarda tek adamınızla tüm sahayı geçip sonuca ulaşabiliyordunuz ve bu oyunseverler tarafından hayli eleştiri alan bir olaydı. Sonuç olarak oyunlarda bireysel oyun yapısı bastırılıp yaratıcı takım oyunu olayı ön plana çıkarılmış. Oyundaki tüm hareketler Nba Live 99 ile aynı olduğundan ,





onda kullandığınız tuş konfigürasyonunu bu oyunda da ayarlayıp, kendinizi daha kaliteli görünen makyajlanmış NBA Live 99 oynuyor gibi hissedebilirsiniz. Oyunda hiçbir oynanım yapısı değişikliği görülmüyor.

NBA Live serisinin bazı oyunlarında olan bazılarında kullanılmayan, Direct Shot özelliği serinin bu oyununda da kulanılmış. Timing ayarlarının daha ince yapıldığı serinin bu oyununda iyi bir zamanlamayla çok şık LaHoop'lar yapabilirsiniz.

Oyunun grafik animasyonları tamamiyle Motion-Capture grafik yapısı ile tasarlanmış. Oyundaki tüm ara Video'lar elden geçirilmiş ve oyunun atmosferine katkı sağlanmış. Gerçi bir süre sonra bu animasyonların birbirinin aynı olmaları olayı sıkıcı ve sıradan yapıyor ama yine de gördüklerimizin en iyisi olarak nitelendirilebilir. Işık ve gölge olayı gerçekten ileri düzey bir şekilde dizayn edilmiş. Sadece Close-up grafiklerde çeşitli Bug'lar göze çarpıyor ama bu denli özenli yüz, mimik grafikleri daha önce görmediğimizden ve alanında gerçekten kilometrelerce önde olan bir oyun için önemsiz sayılabilir.

Bunun dışında tuş kombinasyonları ve yapabildiğiniz hareketler de neredeyse aynı. Belki de oyunun en kötü yönü grafik yapısı ve çeşitli estetiksel makyajlar hariç oynanımın geçen yıl ki oyuna benzer olması. Hatta öyle abartmışlar ki serbest atış olayı Nba Live 99 ile tıpatıp aynı.

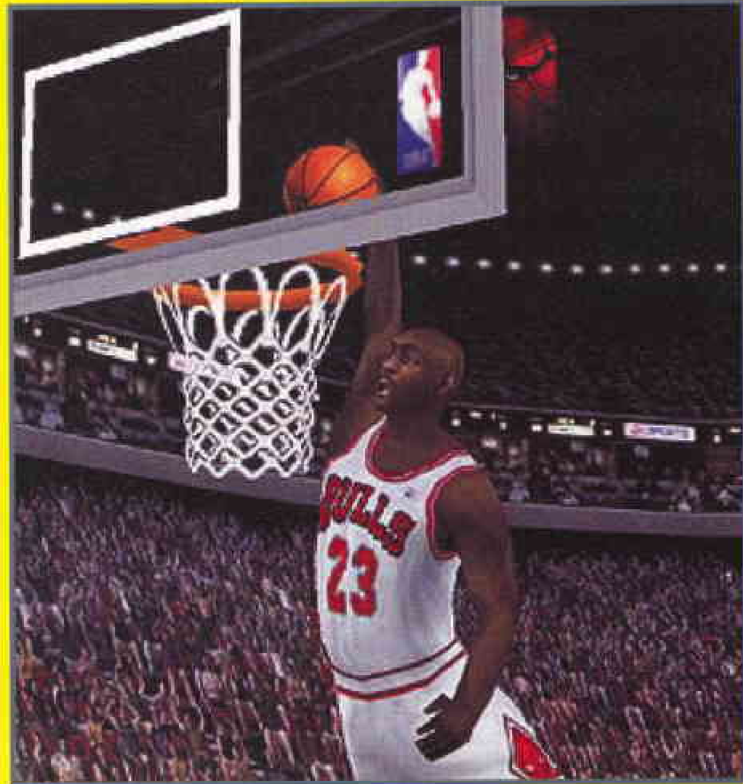
Taktik Ayarının Önemi

Oyunun iç yapısına geldiğimizde, taktik bölümünde pek bir değişiklik olmadığını görüyoruz. Sadece taktikleri ayarlamanız kolaylaştırılmış. Özellikle de daha önce iyi bulduğum NBA drive 2000'in taktik ayarlarıyla benzerlikler taşıyor. Yalnız bu oyun dışı ayarladığınız taktikleri oyunda uygulamanız gerçekten çok kolay. Zaten bunları uyguladığınızda ve yapığınız taktiğin ne olduğunu bildiğinizde en kötü takımlarla bile başarılı olabilirsiniz. Çünkü bireysel yetenekler ile oyunda sayı atmak zorlaştırılmış. One on One oyunlarda karşı savunmalar hayli sıkı. Bu savunmaları ancak boşa kaçan oyuncularınızla kırabilirsiniz.

NBA özel bir yapılanma olduğundan önüne gelen şirketin isim haklarını kiralayıp NBA oyunu yapması artık beni iyiden iyiye sıkar oldu. Kesinlikle EA'in yaptığı tüm spor oyunları piyasada liderken ve en azından teknik bakımdan bu oyunların önüne geçilemeyeceği barizken değişik atmosfere sahip spor oyunları yapılmalı.

Çünkü NBA Live 2000 gerçekten bir sanat eseri niteliğinde gerek müzikleri gerek grafikleri artık oyun dünyasının durağan yapısını aşmış durumda. Geçen ay açıkladığım NBA Inside Drive 2000 yazısının sonunda ''Bu oyun sizi NBA Live 2000 gelene kadar oyalar' demiştim. Bu söylediğim sözün tutarlı bir saptama olduğunu bu oyunu oynadıktan sonra anladım. Çünkü bu iki oyun arasında gerçekten müzik, grafik, oynanabilirlik gibi unsurlar bazında karşılaştırılamayacak kadar büyük bir uçurum var. Geçen yılları göz önüne alırsak tıpkı Fifa serisinde olduğu gibi NBA Live serisinde de NBA Live 2001 çıkana kadar başka bir basketbol oyunu sizi eğlendiremeyecek gibi görülüyor.

Ekim Erkurt
erkurte@level.com.tr



Alternatif

NBA Inside Drive 2000

Eğer NBA Live serisine özel bir antipatiniz varsa, Microsoft'un geçen ay incelediğimiz Inside Drive 2000, basketbol açlığınızı gidermek için tek alternatifiniz. Güzel grafikler, tutarlı bir oynanış, Live'dan daha gelişmiş taktik hazırlama imkanı gibi unsurlar, Inside Drive 2000'i basketbol severler için seçilesi bir oyun haline getiriyor. Kesinlikle göz atmaya değer.

Level Notu: Geçen ay MS Inside Drive 2000'e 8 vermiştik. Eh, aradan bir ay geçmiş, puanı düşürecek pek bir etken de göremiyoruz (NBA Live 2000'in çıkmış olması dışında).



NBA Live 2000 — 8

Minimum	P266, 32 RAM
Önerilen	PII 266, 64 RAM, 3D
3D Hızlandırıcı	D3D
Multiplay	Var
PSX Versiyonu	Var

BİLGİ İÇİN Aral İthalat 0212 650 26 73
YAPIM EA Sports
DAĞITIM Aral İthalat

Grafik	8
Ses/Müzik	9
Atmosfer	8
Zorluk	6
GENEL	8

LEVEL HIT

NOCTURNE

Dikkat! Eğer kalp rahatsızlığınız varsa, kan veya vahşet görmekten hoşlanmıyorsanız ve üstüne bir de karanlıktan korkuyorsanız bu yazıyı okumayın, bu oyundan uzak durun...

Saat geceyarısını şimdi vurdu. Level malikanesinde tek başıma çalışıyorum, en son yazar gideli ise saatler oluyor. Şu an, şurada tek başıma olmak büyük bir huzur veriyor bana, ama başkasının benimle aynı düşünceyi paylaşacağını pek sanmıyorum. Normal bir insanın bodrum katından gelen şu seslere katlanması çok güç. Orada ne mi var? Açıkçası ben de tam olarak emin değilim, kimse inmez oraya. Sadece, aramıza katılıp başarılı olamayan yazarlar, ve birkaç okuyucu, hani şu küfür etmeyi maharet sayanlar. Hepsi orada. O demir kapı açılıp, gereksiz insan aşağıya atıldıktan sonra neler olduğunu hiçbirimiz bilmiyoruz. Sadece, zaman geceyarısını geçtikten sonra duyulan çığlıklar, yırtılan et ve kırılan kemik seslerine karışan belli belirsiz bir kahkaha. Birisi bu bahtsız ruhlara işkence etmekten çok zevk alıyor, o kesin. Ve o birisi memnun olduğunda derginin o sayısı kendi satış rekorunu kırıyor. Tekrar. Ve tekrar. Her ay.



Hava buz gibi bu gece. Her zaman esen acı rüzgarın pencereyi yalayıp geçerken çıkardığı anlamsız sesler, bu gece korkunç sırlar taşıyor sanki. Aslında ben de burada olmasam iyi olurdu ama gel gör ki daha yazmam gereken üç sayfa var. Hem, bu oyunu oynarken havaya girebilmek için de Level binasından daha uygun bir yer olabilir mi? Yine de, ne olur ne olmaz diyip Maddog'u çağırdım. Biraz geyiğin belini kırarız, belki bu kasvetli hava da dağılır. Gerçi Maddog nereye, kasvet oraya ama... Kasvet demişken, atmosferi kaçırmadan şu oyuna da bir girelim bakalım, nasıl oluyormuş...

[illegible] yar gelir [illegible]

Nocturne karanlık, korkunç, kanlı, vahşet dolu ve sizi zıplatacak kadar gerilimli bir action-adventure. Bazı aklı evvel yabancı dergi ve sitelerde ne yazdığını boşverin, bu oyun manyak gibi! Neymiş efendim, kontrolleri zormuş da, sistem ihtiyaçları çokmuş. Yok devenin paletleri! Bilgisayarının başında adam gibi korkmak isteyen birisi için sayamayacağım kadar çok iyi yönü bulunan Nocturne'e kötü diyip geçmek, tam anlamıyla işin kolayına kaçmaktır. Açıkçası ben de ilk başlarda pek beğenmemiştim, ama kendimi kasıp birkaç gece üçer saat Nocturne oynadıktan sonra, bu oyunun Level Klasik ödülünü almayı burun farkıyla kaçırdığına karar verdim. Neden böyle olduğunu, Nocturne'den maksimum zevk almak için yapmanız gerekenleri ve büyük ihtimalle bu oyunu yerden yere vurmuş/vuracak olan yerli/yabancı bilgisayar basınına birkaç çift sözü, az sonra seri bir şekilde sıralayacağım.

[illegible]

Nocturne vampir, kurtadam, zombi gibi klasik korku karakterlerini işleyen klasik bir korku-action-adventure oyunu. Adamımızın adı Stranger, Spookhouse isimli gizli teşkilatın en sağlam üyesi. Spookhouse yaratıklar ve doğa üstü olaylarla uğraşan bir grup. Tabii böyle garip bir işte çalışanlar da yeterince tuhaf olacaktır. Hiçbir şeyden korkmayan, her daim cool adamımız Stranger bir yana, el yerine kancası olan bir patron, yarı vampir bir hatun, bir şeytan (!!!!), bir izbandut, bir vuuduuu büyücüsü, bir boksör ve bir de Sensei Benselamet var grupta. Diğerleri ise figüran, zaten ölecekler, o yüzden saymıyorum.



Birbirinden bağımsız dört hikayeden oluşuyor oyun. Bu hikayeleri istediğiniz sırada oynayabilirsiniz ama, tarihi gelişim açısından birden dörde doğru sırayla oynamanızı tavsiye ederim. Neymiş bu hikayeler peki?





1 – Dark Reign of the Vampire King (Almanya, 1927): Stranger Gaustad'daki bir kaledeki tuhaf olayları araştırması için Almanya'ya gönderilir. Bu kalede Yathfoe-Gyoule taşı adında (bu adları nereden buluyorlar acaba?) bir tılsım vardır ve bunu elinde bulunduran vampirin ölümsüz olacağı iddia edilmektedir. Hadi bakalım deyip kolları sıvayan Stranger'ın bu görevdeki ekürisi yarı-vampir Svetlana Lupescu'dur.

2 – Tomb of the Underground God (Teksas, 1931): Redeye isimli küçük bir kasabanın halkı tuhaf bir cilt hastalığından muzdariptir. Bu hastalığın ortaya çıkışından kısa bir süre sonra, kasaba halkı daha da muzdarip hale gelirler çünkü cilt hastalığı sandıkları şey aslında yaşayan ölülerin dökülen etleridir. Tabii dermatolojist kahramanımız ve şişko ekürisi Hiram hemen olaya atlarlar. Ama daha Bismillah demeden treni kurtadamlar basar ve Hiram'ı yerler. Başımız dertte midir ne?

3 – Windy City Massacre (Chicago, 1933): Al Capone'a gelmiş geçmiş en büyük baba olmak yetmemiştir. Gider Enric Loathring isimli ucube bir bilimadamıyla anlaşır ve eski adamlarını tekrar çetesine katmaya başlar. Yani ölü olanları! Neyse efendim, tek tabanca kahramanımız Stranger da olayın üstüne üstüne gider ve ona önemli bilgiler verecek olan Vincenzo Gasparro ile Şikago'da buluşmaya çalışır. Ama değişmeyen altın kural şudur ki: Baskın her zaman basanındır.

4 – The House on the Edge of Hell (Fransa, 1935): Spookhouse'un eski çalışanlarından Hamilton Killian'ın Fransa'daki evini öcüler basmıştır. Ormanda on Stranger gücünde olan Killian'ın yardım istemesi biraz tuhaftır ama eski dost deyip onbirinci kaplan Stranger yola koyulur. Tabii çok geçmeden yola koyulmasının hiç de iyi bir fikir olmadığını anlar çünkü ortada klasik zombi/vampir hikayesinden farklı birşeyler dönmektedir.

Bu dört bölümün herbiri kendi içinde bir oyun olacak kadar uzun ve detaylı. Herbirinin kendine göre bir atmosferi var ve biraz ilerlediğiniz zaman parmaklarınızı klavyeye geçirmenizi sağlayacak kadar gerebiliyor insanı.

[illegible]

Oyun başladıktan bir süre sonra iki şey ilginizi çekecek, birisi iyi birisi kötü. Ben geleneği bozarak önce iyi olanı anlatayım. Veya anlatmıyayım, bir örnekle açıklıyayım. Megaemin bu tür korku oyunlarından çok hoşlanır bilirsiniz (adama yeter artık diyorum, bana "Resident Evil 3 için dergide 150 sayfa aç!" diyor). Ben oyunu oynarken gelip yanımdaki koltuğa oturdu ve "vaay, süpermiş, karanlık falan, animasyonlar çok güzel, bu oyun PSX'de niye yok" gibi bir sürü övgü dolu cümle saydı. Ama beni asıl yıkan oyunu beş dakika seyrettikten sonra bana dönüp "Demo ne zaman bitecek?"diye sorması oldu! Makul bir dille zaten beş dakikadır oyunu oynadığımı söylediğimde inanmadı ve "Hani bakiim? Sağa dön, şimdi sola, ateş et... Oha bu olamaz abi, yok yok, inanmıyorum!" diyerek ortamdan kaçtı. Şu an Playstation'ını kemiriyordur sanırım.

Nocturne'ün grafikleri gerçekten inanılmaz! Mükemmel olan arkaplan ve karakter çizimlerini bir kenara bıraktım, oyundaki detay seviyesi herhangi bir çeneyi yere düşürecek seviyede. Bir kere, karakterler (sizinkiler olsun, yaratıklar olsun) arkaplan üzerinde sırıtmıyor. Birçok oyunda ya arkaplan, ya da karakterler daha iyi çizilmiştir, birisi mutlaka sırıtır. Nocturne'de her iki öğenin kalitesi de mükemmel. Karakterler ekrana yaklaştıkça detay seviyesi artıyor. Arkaplanlar için ise, bir dere yatağında bulunan her bir çakıl tanesini sayabildiğimi söylesem bilmem yeterli olur mu? Ayrıca Nocturne'de daha önce hiçbir oyunda görmediğiniz düzeyde atmosfer sağlayan bazı özel efektler var. Bunlar oyunun atmosferini müthiş etkiliyor, hepsinden bahsetmezsem de çatlarım, o yüzden...

Gölge Oyunları: Nocturne'de gölge, şimdiye kadar hiçbir oyunda olmadığı kadar etkili kullanılmış. Hareket eden herşeyin bir gölgesi var. Bir odaya girdiğinizde, arkanızda bıraktığınız odadaki cesetlerin yavaşça ayaklandığını, arkadan vuran ışık sayesinde duvara yansıyan gölgelerinden anlayabiliyorsunuz.

Kan Efektleri: Oyunda kullanılan kan efektleri hiçbir oyunda göremeyeceğiniz kadar gerçekçi. En basitinden, bir vampire geçirdiğiniz zaman baltanızdan yere kan damlıyor, ve her damlanın yerde oluşturduğu şekil bir diğerinden farklı oluyor.

Işık ve Yansımalar: Eğer dumur olmak istiyorsanız, tabancalarınızın üzerindeki lazer pointer'ı ekrana doğru tutun ve ışık efektinin gerçekliğinden yere düşecek olan ağzınızı tutmaya hazır olun. Bu arada, 1927'de lazer pointer'ı nerden bulduklarını da bana sormayın.

Kumaş Efektleri: Hem sizin, hem de diğer karakterlerin üstündeki elbiseler, gerçek kumaş hissi verecek şekilde hareket ediyor. Rüzgarda dalgalanıyor, hızla sağa dönerken savruluyor falan. Kumaş işte, noolcek!

Bu da nesi, FPS?!?: Oyunda anlamakta güçlük çektiğim bir özellik var. Normalde sabit pre-render arka planlar üzerinde dolaştığınız bir adventure Nocturne. Ama özel gece görüşü sisteminizi açtığınız zaman bulun-

Alternatif

Resident Evil 2

PC ve PSX'de korku oyunlarının şahı, padişahı Resident Evil serisidir. PSX'dekiler şu sıra serinin üçüncüsü ile ödlerini kaybederken, PC'ciler Resident Evil 2 ile yeni tanışabildi. Arka plan grafiklerinin biraz sallama olmasını boşverin, her bitirdiğinizde tekrar oynamanızı sağlayan oyun sistemi, grafikleri, senaryosu, demoların güzelliği yüzünden bile bu oyuna aşık olunabilir. Ama çok kısa.



Level Notu: 8 mi vermişiz neetmişiz Resident Evil 2'ye, şu sıralar da fikrimizi değiştirecek pek bir fark gözükmüyor.

duğunuz mekanı kendi gözlerinizden görüp, first person first person dolaşabiliyorsunuz! Sanıyorum arka-planlar pre-render değil, aynen karakterler gibi gerçek zamanda hesaplanıyor ve üzeri çok yüksek çözünürlükte bir doku ile kaplanıyor. First Person olayına getirebildiğim tek mantıklı açıklama bu.

İlginizi çekecek ikinci ve kötü olay ise, oyunun her yerini kaplayan Bug'lar. Bu kadar ince detaya dikkat edilen bir oyunda açıkçası bu kadar fazla hata olması beni çileden çıkarttı. Ama hemen her hatanın da bir çözümü var. Sizler için deneme-yanılma yoluyla bu çözümleri buldum ve buralarda bir kutuya yazdım.

Hakediyor

Nocturne'den hoşlanmak için bayağı bir uğraşmanız ve masraf etmeniz gerekecek. Eğer aşağıdaki sistemde sayılan parçalardan birçoğu sizde yoksa, Nocturne'ü oynamayı unutun. Sizi eğlendireceğinden çok, eziyet verecektir. Ama eğer şöyle bir sisteme sahipseniz, Nocturne'ü kaçırmayın derim.

En az PII400 işlemci
64 MB Ram (128 tavsiye)
16 MB TNT ekran kartı veya daha iyisi (oyun özellikle Voodoo işlemcilerde çok sorun çıkartıyor, aman dikkat)





En az 700 MB Harddisk boşluğu (ben tam kurulum tavsiye ederim ki o da 1200 MB!)
SB Live Ses Kartı ve 3D ses verebilen hoparlörler.
Sağlam bir kalp, bir çift göz, on parmakta on marifet vs.

Bu sistemi Level Karnesinde de göreceksiniz, ama Nocturne'den alacağınız zevk sisteminizin ne kadar iyi olduğuyla birebir alakalı. O yüzden ayrıca dikkatinizi çekeyim dedim.

Oyunun birçok kazma bilgisayar basını mensubu tarafından silinmesinin en büyük sebebi, oynanabilirliğin ve kontrolün zor olmasıymış. Hah! Ulan adam olsanız bunu demezdiniz be, tamam adamların kontrol için seçtiği Default tuşların kontrolü zor olabilir. Ama herifler tuşları istediğiniz gibi ayarlayabilmenize izin vermiş. Eğer yaptığınız işin hakkını veriyor olsaydınız, bunu da göz önüne alırdınız. Neyse, evet sevgili okuyucum, Nocturne'den zevk almak için yapman gereken ikinci şey kendine rahat bir tuş konfigürasyonu ayarlamak. Benim bulduğum en rahat konfigürasyon, bütün ilerleme, silah ve eşya değiştirme fonksiyonlarını Q,W,E,A,S,D,Z,X,C tuşlarına atamak. Laf aramızda bütün aksiyon oyunlarında bu tuşları kullanırım standart olarak, herkese de tavsiye ederim.

Sağa sola dönme, ateş etme ve silah çekmeyi de mouse'a ayarladınız mı, işte Nocturne'ün esas potansiyeli! Eğer oyundan daha da zevk almak istiyorsanız, kontrollere alıştıktan sonra otomatik nişan almayı (Auto Aim) mutlaka kapatın. İşte o zaman gerçekten korkacaksınız.

Çıt Çıt Çıtır ÇOTAAA

Aha, bodrum katındakiler azıttı yine. Hemen şu son paragrafı yazıp tüyeyim en iyisi. Nocturne'ü alın arkadaşım. Yukarıda söylediklerime kulak verin ve eğer sisteminiz iyiyse kaçırmayın, oyunu sevmek için biraz çabalamanız gerekecek bunu da unutmayın. Kimse birşeyi elde etmenin kolay olduğunu iddia edemez, uğraşılmadan elde edilen de mutluluk getirmez (bak şimdiii). Kısacası bu oyunun hakkı yenildi, bari siz değerini bilin. Bu arada, sesler bodrumdan değil kapıdan geliyormuş. Maddog her zamanki gibi kapıyı baltasıyla açmaya çabalıyor herhalde, dur şuna kapıyı açayım. Sonra da okuyucu mektuplarını yazar bu ayki repertuarımı tamamlarım... Hele bir hoşça kalmayın!!!

Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr

NOCTURNE

9

Minimum	PII300, 64 MB, 16 MB 3D
Önerilen	PII450, 128 MB, 32 MB 3D
3D Hızlandırıcı	Var (3D3)
Multiplay	Yok
PSX Versiyonu	Zor be dostum!

BİLGİ İÇİN www.nocturnegame.com
YAPIM Terminal Reality
DAĞITIM GOD

Grafik	10
Ses/Müzik	9
Atmosfer	9
Zorluk	8
GENEL	9

Hatasız Kul Olmaz

Nocturne'de karşılaşacağınız bilimum Bug'lar ve çözüm yolları

Karakterlerin üstündeki dokular giderse: Graphic Options'dan Direct X versiyonunu Direct X 5.0 olarak ayarlayın.
Seslerde zamanlama hatası oluyorsa: Sound Options'dan Hardware Acceleration'ı kapatın.
Seslerde aşırı kesiklikler oluyorsa: Nocturne'ün en son yama dosyasını çekin ve kurun (www.noctumegame.com)
Bazı mekanlarda aşırı yavaşlamalar oluyorsa: En gıcık problem. Hiçbir çözümü yok. Bazı animasyon karelerinin saniyede bir tane olarak gösterilmesi yüzünden oyun acaip yavaşlıyor (normali saniyede 25 karedir). Bu durumda tek yapmanız gereken hızla o odadan çıkmak ve mümkün olduğunca az gelmektir.

LEVEL HIT

Disciples: The Sacred Lands



Heroes of Might and Magic fanatikleri kadar, tüm oyunseverleri de fazlasıyla mutlu edebilecek bir oyun hakkındaki eleştiriyi okumak üzeresiniz. Devam edin.









Heroes of Might and Magic fanatikleri kadar, tüm oyunseverleri de fazlasıyla mutlu edebilecek bir oyun hakkındaki eleştiriyi okumak üzeresiniz. Devam edin.

3D'nun Heroes Of Might and Magic serisini bilmeyen kalmadığını düşünüyorum. Bizim YİM de dahil, pek çok kişiyi (elbette beni de) kendisine hayran bıraktıran bu strateji oyununu biraz eşelediğinizde, renkli ve devamlı süprizlerle dolu oyun yapısının biraz da eski tür sıra tabanlı stratejilere benzediğini görüyorsunuz. Yani, son derece basit sayılabilecek bir savaş sistemi, yine herkes tarafından kolayca anlaşılabilen basitleştirilmiş diğer özellikleri ile HoMM, gözleri ve beyni deli gibi yormadan oyun oynamak zevkini tattıran başarılı bir yapımdır bana göre ve serinin üç oyunu da sonuna kadar oynattırmıştır kendisini bana... (Özellikle müziklerini dinlemenizi tavsiye ederim. Zaten, Maddog bir gün sabahın üçbucuğunda beni arayıp acele acele ve ısrarla HoMM2 CD sini müzik setine koymam gerektiğini söylediğinde, kendisine telefon hatlarının içinden geçip (Matrix hesabı..) uçarak kafa atacaktım ama uykulu uykulu ne yaptığımın farkında olmadan, dediğini yapıverdim ve bir de ne göriim? Oyun sırasında, savaşın heyecanı içinde arkaplanda unutuluverilen o şarkılar, hakikaten de sanat eserleriymiş. Uyumayı falan boşverip HoMM2'nin müziklerini dinlemeye koyuldum valla.. (Maddog da bu ara askere gitti gider...)

Konumuz elbette HoMM değil ancak, Disciples'i eleştirirken HoMM'dan bahsetmeden edemezdim. Çünkü Disciples, HoMM'un neredeyse aynısı.. Elbette, basit ve ucuz bir kopyası değil ama neredeyse aynısı..

Büyük bir savaştan çıkmış ve parçalara bölünmüş bir ülkede yeni bir savaş başlamıştır. İmparatorluk, Undead Hordes, Legion of Damned ve Mountain Clans denilen dört güç odağı, savaş yorgunu ülkenin üzrinde yeni bir savaşa girişmek üzeredirler ve hepsinin de amacı farklıdır. İmparatorluk güçleri, halkı yeni bir kıyımdan korumaya çalışırken, diğerlerinin de kendilerine göre şeytani amaçları vardır elbet...

Oyun yapısı

Konusu bile sıradan bir RPG oyununu anımsatan Disciples, oynanış bakımından HoMM'a çok benzese de, içinde pek çok yenilik barındırdığı söylenebilir.

Bir ırkı seçmekle oyuna başlıyorsunuz. Ardından ırkınızın liderinin tipini seçmelisiniz ki burda bahsettiğim tipin fiziksel görünümle ilgisi yoktur. Yani has adamınızın bir savaşçı mı, büyücü mü, esnaf ve sanatkarlar odası başkanı mı (guildmaster) olacağını belirlemelisiniz. Bu seçiminizin yakanızı oyun boyunca bırakmayacağını da hatırlatalım çünkü Warrior bir lordun askerleri daha güçlü olurken büyücü bir lordun büyücüleri daha güçlü olmaktadır. Esnaf bir lord ise, casusluk ekonomi falan filan gibi konularda avantajlı duruma geçebilmektedir.

Disciples'de oyunun can alıcı noktasını sahip olduğunuz toprakların genişliği oluşturmaktadır. Her ırkın taptığı tanrıların farklı yer şekilleri üzerinde rahat ettiği bir dünyada yaşadığınız için sahip olduğunuz toprakların görünümü diğer ırklarınkinden farklı olacaktır. Zaten oynarken de bunu farkedeceksiniz. Şeytana tapan Undead Hordes ırkının topraklarında kuşlar böcükler uçuşup, yemyeşil ağaçlar bitecek değil ya.

Ancak oyunun bu özelliği sadece görsel bir farklılık değil. Çünkü, sahip olduğunuz topraklar aynı zamanda gücünüzü de belirliyor. Yani, düşman topraklar üzerinde olan bir altın madenine ne yaparsanız yapın
















sahip olamıyorsunuz. Ancak oraya toprak dönüştüme gücü bulunan bir biriminizi gönderip madenin çevresindeki toprakları sizin ırkınızın yaşayabileceği şemale dönüştürmeniz gerekecektir. Çok ölme eşşeğim çok ölme durumu ama yine de çalışıyor...

Bir de oyunda bitirmeniz gereken görevler bulunmaktadır ki biz buna bölüm diyoruz. Yani her bölüm bir veya bir kaç görevden oluşuyor. Ancak bu görev yapısı bir RTS de olduğu gibi sıkıcı bir tek düzelik teşkil etmiyor içiniz rahat olsun.

Karakter yönetimi

Oyunda, HoMM'da olduğu gibi bol miktarda kahraman var ancak bu kahramanların herbiri ayrı bir karaktere sahip olmuyor. Yani, kalelerinizdeki ordu ekranından kiralayabildiğiniz kahramanlar, HoMM'da olduğu gibi o anda kalenizi ziyaret eden iki kahramanın arasından seçilmiyor. Ne çeşit bir kahraman seçmek istediğinizi söylüyorsunuz bilgisayara (warrior, mage, ranger) o da getirip bir tane koyuveriyor kalenize. Kahramanlarınız için bilmeniz gereken önemli bir ayrıntı da toplam kaç birliğe kumanda edebildikleri (Leadership)

Önce biraz birliklerden bahsedeyim isterseniz çünkü bu kısım da HoMM'dan farklı.

HoMM'da seçtiğiniz bir tip askerden belli zamanlarda belli miktarlarda üretilirdi. Mesela bir kalede her dört turnde bir 6 archer üretilirdi. Değişik binalar yardımıyla bu sayı yükselebilirdi. Bir ordu toparlamak için, bir kaç ay bekleyip, o altı altı biriken archerların, swordmanların, cartın curtun sayılarının hatırlı bir düzeye gelmesini beklerdiniz. Oysa Disciples'de askeri birimlerin sayısı standart olarak geliyor. Yani, bir okçu birliği alıyorsunuz. Ama bu bir adam olarak görünüyor ve belli bir sağlık puanı var. Puanı bitince de ölüveriyor böylece okçu birliğinizi kaybediyorsunuz. Yani, bir birliğin içine kaç tane adam koyacağınızla uğraşmıyorsunuz bir birlikten kaç tane alacağınızla uğraşıyorsunuz ki bu noktada, iki önceki paragrafın sonuna dönüş yapıyoruz.

Kahramanlarınızın toplam kaç birliğe kumanda edebildiği önemli bir ayrıntıdır. Çünkü üç birliğe kumanda edebilen bir kahramanın ordusuna dördüncü bir askeri birlik katamazsınız Ancak, deneyim kazandıkça kumanda edebildiği birlik sayısı da artacaktır ancak zaten maksimum sayının da beş olduğunu hatırlayarak fazla hayal kurmamanızı, fazla birlik sahibi olmayı değil, sağlam birlik sahibi olmayı amaç edinin derim. Yani deneyimli adamlarınızın ölmemesi ve deneyimlerine deneyim katması zaferin anahtarıdır.

Oyunun taktik savaş kısmı, HoMM'dan son derece farklı. HoMM'da, savaş alanı üzerinde hareket ettirebildiğiniz askeri birimler bu oyunda tamamen sabit ve tek yapmanız gereken kimin kime ateş edeceği belirtmek. Yani sırası gelen her askeri birim için bir hedef seçip tuşa basıyorsunuz. Saldırı ve savunma puanları hesaplanıyor ve alınan hasarlar birliklerin sağlık puanlarından düşüyor. Bu taktik savaş ekranındaki tek taktik ise, hangi adamınızın hangi düşmana saldıracağını belirlemek oluyor. Ayrıca şöyle bir de yamuk durumumuz var. Önünde duran ve onu koruyon bir birlik varsa, yüz yüze dövüşen birlikleriniz arkadaki düşman birliklerine saldıramıyor. Hangi birliğin önde hangilerinin arkada duracağını ise kahramanınızın üzerine tıkladığınızda çıkan ordu ekranından belirleyebilirsiniz ama bunu savaştan önce yapmalısınız. Ancak, okçular gibi, göğüs göğüse dövüşmek zorunda olmayan birlikleriniz savaş alanındaki herkesin cücüklerini dürebilmek şansına sahiptirler.

Grafik & Ses

HoMM ne ise bu da o diyeveğim sizlere. Arada elbette bazı farklar var ancak açıkçası çok da göze çarpan şeyler değil. Müzikleri HoMM serisindeki kadar gaza getirici değilse de dinlenebilir cinsten. Ses efektleri, özellikle büyü yapıldığında göz doldurabiliyor. Görevler arasındaki videolar çok etkileyici değil ama nedense hala bu oyunu oynamak istiyor canım. HoMM'ın biraz kopyası biraz farklısı ama HoMM gibi kendini oynattırıyor. Strategy First firması bu aralar göz doldurmaya başladı zaten. Bunu da arşivinizde bulundurmanızı öneririm. Çünkü bilirsiniz, oyun piyasasında bazen oynamak isteyeceğiniz hiç bir şey bulamadığınız olur. İşte öyle anlarda geri dönülüp arşivdeki oyunlardan güzel bir tane seçilip tekrar tadına bakılır. Disciples'i de en azından bu amaçla arşivinizde saklayabilirsiniz. Ama çok daha fazlasına değer. Zevkle oynayın..

Cem Şancı



Alternatif

Heroes Serisi

Fantastik sıra tabanlı strateji denince hemen akla gelen Eti... pardon.... Heroes serisi tartışmasız bu türün lideri. Birincisini görmedim, ikincisi yüzünden alttan 4 ders getirdim, üçüncüsünü hala oynayadım çünkü Maddog oyunun CD'sini getirmesini her istediğimde beni ısırmakla tehdit ediyor. Nasıl bir oyun olduğunu varın siz düşünün. Alınması, oynanması ve saygı duyulması gereken bir seri.



Level Notu: Serinin son oyunu olan HoMaM 3, Nisan ayında 9 puan almıştı. Utanmasam şimdi 10 alır diyeceğim. Özellikle de Armageddon's Blade gibi mükemmel bir Add-On'u da gelmişken, kaçırmayın.



The Sacred Lands

8

Minimum	P133, 32 MB
Önerilen	P233, 32MB
3D Hızlandırıcı	Gerekmez
Multiplay	Dört oyuncuya kadar
PSX Versiyonu	Yok

BİLGİ İÇİN www.strategyfirst.com
YAPIM Strategy First
DAĞITIM Uzakdoğu kopya oyun mafyası

	Puan (1–10)
Grafik	7
Ses/Müzik	7
Atmosfer	8
Zorluk	8
GENEL	8

Street Wars

Constructor Underworld

Tanıdık bir oyun, tanıdık bir konu, fakat pek orijinal birşeyler yok gibi



Bir süre önce PC için Constructor diye bir oyun çıkmıştı, bilmem hiç oynadınız mı, hatırlar mısınız? Aslında fena bir oyun da değildi, bir tür inşaat mafyasını yönetiyor, şehri ufaktan ele geçirmeye çalışıyordunuz. Şehir meclisinden arsalar almak, üzerine binalar dikmek, kiracılar bulmak, adam yetiştirip rakip mafyalarla boğuşmak hep işinizin parçasıydı. Tabii Constructor DOS altında çalışan biraz eski bir oyundu, ancak grafikleri ve diğer detaylar hiç fena sayılmazdı. Ancak bir zaman sonra senaryolar biraz fazla monotonlaşmaya başlıyordu, oyunun belki de en zayıf tarafı buydu. Neyse, oyun zaten öyle pek satış rekorları filan kırmadı, fakat gördüğüm kadarıyla bu durum yapımcıların oyunun devamını getirmesine engel olmamış. Streetwars adıyla piyasaya



çıkan bu ikinci bölüm, aslında tam bir ikinci bölüm sayılır mı bilemem, çünkü ilkini oynamamın üzerinden bir hayli zaman geçmiş olmasına rağmen, arada pek o kadar fark yokmuş gibime geldi.



İnşaat Mafyası?

İlk oyunda bir inşaat mafyası kurmaya ve ayakta tutmaya çalışıyordunuz, ancak bu defa durum biraz farklı. Streetwars ilk oyunun temel yapısını pek fazla değiştirmemiş, ancak bu defa binalar kurmak ve kira toplamak sadece işin yarısını oluşturuyor. Bu defa siz büyük patronun işlerini yürüten elemanlardan biri rolündesiniz, sizden bir "iyilik" istiyor ve sizi bir bölgeyi ekonomik açıdan "geliştirmek" için gönderiyor. Kolaydan zora doğru giden birkaç farklı Campaign mevcut. İlk Campaign ise doğrudan Tutorial niteliğinde tasarlanmış ve size oyunu adım adım öğretiyor.



adım adım öğretiyor. Bölgeye girdiğinizde elinizde bir karargah, bir miktar para, birkaç işçi ve tabii bir parça arazi bulunuyor. Tabii buna ve diğer arazilere binalar dikerek para kazanacaksınız, ancak buradaki binalar basit evler değil, aksine suç şebekenizi besleyecek mekanlar. Şimdi, unutmayın ki bu oyunun senaryosu 20'li ve 30'lu yılların herhangi bir Amerikan şehrinde geçiyor, yani gangsterlerin ortamda cirit attığı dönemlerde. O yıllarda hemen tüm dünyada ekonomik kriz vardı, ve üstüne üstlük Amerika'da da her türlü alkollü içkinin satışı yasaklanmıştı. Evet, özgürlük sembolü sandığınız Amerika'da muhafazakârlar içkinin yasaklanmasını sağlamışlardı. Böyle



bir ortamda mafyanın en büyük gelir kaynağı tabii ki içki olacaktı, nitekim yasak boyunca mafya inanılmaz biçimde gelişti. Gizli içki dükkanları dışında "çorbacılar" ve "restoranlar" gibi gıda işiyle ilgilenen yerlere, ayrıca sendikalara ve inşaat sektörüne de sızmayı başarmışlardı. Siz de işte bu tarz "işyerleri" kuruyorsunuz oyunda, ancak tabii bu kadarla kalmıyor.

Yok, Yok, Genel Maksatlı Mafya Bu...

Binaları kurduğunuz zaman karargâhınızdan uygun bir kiracıyı seçip oraya gönderiyorsunuz, bundan sonra yapmanız gereken adamın ne üreteceğine karar vermek. Size yeni elemanlar yetiştirebilir, ya da kira ödeyebilir. Ancak tabii bu binaları geliştirebilirsiniz, bu sayede geliriniz de artacaktır. Mesela bir çorbacıyı elden geçirip restorana dönüştürmek için bir fırına, bir miktar betona, paraya ve işçilere ihtiyacınız olacak. Betonu çimento fabrikası, fırını ise alet edevat fabrikası sağlar. Tabii fabrikaları çalıştırmak için içine işçi koymanız gerekecektir. Tabii senaryo ilerledikçe daha fazla bina çeşidine kavuşacaksınız, ancak bunlardan yeteri kadar yapmak ve ayakta tutmak biraz çaba istiyor. Burada geliyoruz üretmeniz gereken eleman tiplemelerine: etrafta yeterince adamınız yoksa işleri yürütemezsiniz unutmayın. Öncelikle genel inşaat işleriyle uğraşacak ve fabrikalarınızı çalıştıracak işçileriniz olmalı, bunlar gerekirse dövüşebilir ama işte öylesine. Binalarınızda oturup onları çalıştıracak kiracıları unutmayın, ayrıca her blok için en az bir tamirci (Fixer) yapmalısınız ki bakım işleriyle uğraşsınlar. Genel çatışma ve sabotaj gibi işlerle ilgilenmeleri için ise gangster üretmeli ve bir de parayı bastırıp bunlara silah almalısınız. Tüm bu elemanları karargâhınızda üretmeniz gerekli, mesela boş duran üç işçiden bir gangster çıkıyor, vs, vs.

Mafyanın Kanarı...

İlk oyunun aksine Streetwars tam Windows uyumlu olarak tasarlanmış, bu yüzden kurulum ve çalıştırma nispeten sorunsuz gerçekleşiyor. Grafikler fena değil, ancak şehir her zamanki gibi biraz fazla boş geliyor insanın gözüne. Ayrıca bazen karakterlerin fazla ufak olması yüzünden tek kişiyi seçmek aşırı zor olabiliyor. Aslında oyunun kontrol panelinin genelinde yaşanan bir sorun bu, düğmeler biraz fazla küçük, insan sık



sık yanlış şeylere tıklayabiliyor. Ayrıca oyun bir süre sonra çok monoton bir hal almaya başlıyor, ne yaparsanız yapın bunun önüne geçmek mümkün değil. Sonuç olarak Streetwars güzel bir oyun ama vasatın üzerine pek çıkamıyor. Ayrıca bu tarzda bir sürü oyun yapıldı son zamanlarda, yani bu tarz bir şey arıyorsanız seçenekleriniz çok kısıtlı sayılmaz. Tabii yine de siz bilirsiniz.

Storm Guard

Alternatif



Gangsters

Level'in tarihinde en acımazca eleştirilmiş oyunlardan birisidir Gangsters. Anlaşılmaz kurgusu, karmakarışık oynanışı ve ilk başlarda insanın emdiği sütü burnundan getiren zorluğu yüzünden rahatlıkla cinnet geçirmenize neden olabilir. Ama gerekli



saygıyı, emeği gösterir ve zaman ayırabilirseniz, ne kadar derin bir oynanışa sahip olduğunu göreceksiniz. Alışılmış Real Time Strateji kalıbının dışında ve denenmesi gereken bir oyun. İkincisi de yolda.

Level Notu: Sırf zorluk düzeyinin abartılmış olması nedeniyle 6 vermiştik Gangsters'a. Tıpkı şarap gibi, ne kadar bekletirseniz o kadar değerlenen bir oyun olan Gangsters'a şimdiki aklımızla hakettiği 8'i veriyoruz!

Street Wars — 7

Minimum	P166, 32 MB
Önerilen	PII 233, 32MB
3D Hızlandırıcı	Yok
Multiplay	Var
PSX Versiyonu	Var

BİLGİ İÇİN www.system3.co.uk
YAPIM System 3
DAĞITIM Simon & Schuster

Grafik	7
Ses/Müzik	6
Atmosfer	6
Zorluk	7
GENEL	7

Alternatif

Öhöm, arşive şöyle bir göz attım da şimdiye kadar bir tane bile tenis oyunu incelememişiz. "Spor" kavramını bir topun peşinde koşan 22 adamla özdeşleştirmiş olan yurdum insanı için pek de önemli bir ayrıntı sayılmayabilir, amma gelin görün ki bana çok dokundu bu. Ne yani, insanları uyuşturmanın, uyutmanın en garantili yolu olan futboldan başka bir spor türü yok mu dünyada? Veya daha da önemlisi, neden biz de bu koyun sürüsü mantığına uyarak sadece futbol oyunlarına ağırlık vermişiz? Neden olursa olsun bu, bundan sonra değişecek, değişmeli. Siz de değişin artık. Uyanın!!!

ACTUA TENNIS

Futboldu, basketti derken; başka spor türlerini unutur hale gelmiştik. Biliyorsunuz, günümüzde topla oynanan başka sporlar da var ve bunlardan iki raket ve bir fileyle oynanına tenis deniyor. Ne yazık ki bu sporun monitörlerde iyi bir temsilcisi yok.. tu...

Actua Sports piyasanın en baba spor oyunu firmalarından biri. Yaptığı oyunlara epey emek gösteriyor; ve gerçekçi olması için de oldukça uğraşıyor. Ama her seferinde yaptıklarının yılın oyunu olmasını engelleyen kusurlarıyla da bunaltıyor. Bu sefer de güzel bir tenis oyunu yapalım diye kasmışlar. Haklarını yememek lazım, amcamlar hakkaten piyasanın en iyi tenis oyununa imzalarını atmış; ama her zamanki gibi bir kaç hatayla.

Oyunu çok çeşitli şekillerde oynayabilirsiniz. Tek başınıza Quick Match, Single MatchS single Tournament ve World Tournament seçenekleri var. Eğer arkadaşlarınız varsa, ilginç bir süpriz sizi bekliyor. Çünkü bırakın Modem ve Network'ü, sadece klavyeden 4 kişi oynayabileceksiniz (gerçi biraz kasar, oturacak yer açısından). Bu cümleden de zeki kişilerin çıkartabileceği gibi oyunumuz 2x2'de oynanabiliyor.

Oyunda karşılaşacağınız 33 erkek, 33 kadın oyuncu var ki bunlar ünlü gerçek hayatta olan kişiler. Karakterinizi diğer Actua oyunlarında olduğu gibi siz yaratıyorsunuz (oyunun en sevdiğim kısmı); her türlü kıyafetle ilgili ayarın haricinde boy, kilo, yapı ve deri rengimizi (hatta hangi ülkeden olduğunuzu bile (merak etmeyin, bu sefer bizi sallamışlar) istediğimiz gibi değiştirmemiz mümkün. Aslına bakarsanız bu oyuna çok daha hızlı ısınmanızı sağlayan çok şahane bir ayrıntı.

Raket

Eğer Options bölümüne bakarsanız, oyundaki bazı ayrıntıları kapatabilir, set sayısını değiştirebilir, topun büyüklüğünü ayarlayabilirsiniz (her şeyin gerçekçi olmasını istediğimizden; set sayısı 3'te, top büyüklüğü Realistic'te kalmalı). Bir de oyuna biraz renk getirmesi açısından Super Shot diye bir seçenek yapmışlar; isterseniz onu da buradan aktif hale getirebilirsiniz. Böylece oyun sırasında kısıtlı sayıda (maç başına) da olsa Super Shot hakkınız olur. Yani iki kere üstüste atış tuşuyla topu dağlara bayırlara yollayabilirsiniz (tabii rakibin sahasına değdikten sonra). Oyunun zorluk seviyesi de buradan değiştirilebiliyor.

Top

Şahsen ben atış seçeneklerinin daha çok olmasını beklerdim, ama sadece normal ve havadan olmak üzere iki tür atış var ki; bunlardan ikincisini zaten hiç kullanmaya gerek yok, tavsiye de etmem. Ama neyseki toplara yön verme olayı var. Tam topa vururken hangi yöne basarsanız top o yöne gider; ama çok daha önemli olanı ileri-geri tuşları. İleri tuşu topun rakip sahanın en arkasına düşmesini sağlar; geri tuşu da (çoğu zaman fileye takılır, ama akıllı kullanırsanız) filenin hemen arkasına atar. Topu rakibin bulunduğu konuma göre en zıt noktaya atacaksınız. Yani adam fileye yakın oynuyor ve sağdaysa, amacınız topu en sola ve daha da önemlisi uzağa atmak (ve sakın bunu havadan vurma tuşuyla yapmayın, o zaman adam yetişir çünkü). Servisler ise diğer tenis oyunlarından biraz farklı. Servisi (birinci) atış tuşuyla attıktan sonra sağ yukardaki barda top yükselmeye başlayacaktır. İyice yükselip düşmeye başladığında tam ortadaki renkli kısımda bir kere daha basmalısınız. (eğer biraz yukarıda kalırsa aşağı tuşuyla, aşağıda kalırsa da ileri tuşuyla faul olmasını engelleyebilirsiniz.)





File

Oyunumuzun grafikleri çok güzel, ama ne yazıkki hatalı. Yani sen git o kadar kas, Newly Improved Motion Captured Player Movement falan kullan; adamların hareketleri gerçek tenis maçı izliyormuşçasına atmosferik olsun; sonra da adamların yan yan yürümelerini buz pateni gibi yap. Hakikaten adamlarınızı biraz yanlara doğru hareket ettirdiğinizde, bazen hiç bacak hareketi yapmadan gittiklerini göreceksiniz. Ayrıca bazen topa vuruşlarda saçma sapan zamanlama hataları oluyor, önce top gidiyor, adam sonra topa vuruyor falan. Bir de yakından gösterilen Replay'lar iyi fikir, ama başarısızca yapılmış. Onun haricinde grafikler (özellikle en yüksek çözünürlükde) çok iyi.

Ses ve efektler bir tenis oyununun verebileceğinin en iyisi; ve tabii ki son moda oyunlarımızda olduğu gibi spiker olayı da var.

Tenis severlerin alması gerek; ama sıradan dar görüşlü bir oyuncuysanız, ve ben bir tek FPS ve futbol oynarım diyorsanız, şart da değil.

Gökhan & Batu

valence@pmail.net & quedrus@pmail.net

Actua Tennis — 7

Minimum	P133, 16 MB RAM
Önerilen	P200, 32 MB RAM
3D Hızlandırıcı	D3D
Multiplay	Var
PSX Versiyonu	Var

BİLGİ İÇİN www.gremlin.com

YAPIM Gremlin Interactive

DAĞITIM Gremlin Interactive

Grafik	8
Ses/Müzik	7
Atmosfer	7
Zorluk	8
GENEL	7

TANKTICS

Tetris vardı yıllar önce...Bir çılgınlık gibi, toplumsal bir manyaklık gibi sardı her tarafı...

Sonra lemmings çıktı ortaya ki, bu küçük yaramazların bakıcılığını yapmak oldukça zevkli ve heycanlıydı. En son solucanların geldiğini biliyorum. Şimdi de küçük tankçıklar çıktı başımıza.
Bir tank yapımı için bir kaç milyar dolarlık dizayn çalışmaları ile yıllarca süren geliştirme aşamaları yaşandığını düşünürsek, bir tank yapmanın hiç de kolay olmadığını anlarız.
Ancak, bilgisayar dünyası bize her alanda olduğu gibi, tank savaşlarında da eğlenceli bir yönün bulunabileceğini gösteriyor bir kez daha. En ağır tank simülasyonlarını oynamaktan ne kadar zevk alıyorsunuz bilmem ama Tanktics'in mükemmele yaklaşan mizahi dokusu emin olun sizi oyunun içine sürükleyiverecektir.

Konu Absürd, Dizayn Absürd

Ayağında kocaman bir mıknatısla dolaşan bir kuşunuz olduğunu hayal edin. Ve bu kuşun ayağındaki mıknatıs hemen hemen herşeyi çekecek kadar güçlü olsun. Sonra bir de Part-o-Magic denilen bir makineniz olduğunu ve bu makinenin ağzından içeri malzeme attığınızda, diğer tarafından tank parçaları tükürdüğünü de hayal etmeyi unutmayın. Elbette, arazinin muhtelif yerlerinde makinenin çalışması için gerekli hayati önemli, masum koyunların da masum masum otladıklarını da hayalinize katın.
Makinenizin tükürdüğü tank parçaları ile kafanıza göre tanklar yapıp, bunlarla biraz zeka gerektiren bilmeceleri çözüp düşmana kök söktürdüğünüzü de düşünün.
Tüm bu anlattıklarım saçma gibi görünüyor, ancak emin olun bu ufak ve şirin oyun bütün saçmallığına rağmen insnaı güldürerek, heycanlandırarak, düşündürerek kendini oynatmayı başarıyor.
Oyunun ilginç bir yanı da taş devrinden uzay çağına kadar dört değişik zaman diliminde geçmesi. Taş devrinde ünlü çizgi film Flintstones'daki gibi taş tekerlekli, paletli, kaya atan tanklarla çarpışırken, uzay çağında hovercraftlarınız sizi her arazinin üzerinde rahatça hareket edecek konuma sokuyor.
Oyunun, bu şekilde çağlara bölünmesinin iyi düşünülmüş bir taktik olduğunu sanıyorum çünkü bir çağdan tam bıkmaya başlarken, yeni bir çağın görevlerine başlıyor, yeni silahlar yeni tank parçları ve daha fazla zavallı koyunla oyuna devam ediyorsunuz.
Oyun grafikleri göz dolduruyor ve insanı eğlendiriyor açıkçası. Tankların, canlıların, binaların, çiçeklerin çizimleri hep abartılı ve mizah dolu. Çizgi filmlerden fırlamış gibi duran grafiklerle oyun oynarken eğlenmemek için kendinizi aşırı derecede zorlamanız, ıkınmaktan suratınızı kıpkırmızı yapmanız gerekiyor.
Bu kadar mizah dolu bir oyunda sesler de elbette mizah dolu oluyor.



Kocaman bir tank yapıyorsunuz, hayvan gibi silahlar ekliyorsunuz. Hareket ettiğinde etrafında 6.4 şiddetinde deprem oluyor ama ateş etti mi bütün karizma gidiyor. "Ciub" diye bir ses çıkıyor ve namludan bir taş yuvarlanıp yere düşüyor. Oldukça eğlenceli olduğunu tekrar etmeliyim. Ayrıca oyun müziklerinin de çok canlı parçalardan olutuğunu ve odanızdaki kasvetli havaya neşe kattığını eklemeden edemeyeceğim.
Bu güne kadar bi oyunu bu kadar övdüğümü hatırlamıyorum. Taptığım JA2'de bile olumsuz yönler bulmuştum. Tanktics içinde bir kaç kötü söz sarfedeceğim ama bunlar çok da can sıkan şeyler olmadığı için üzerinde durmayacağım. Şimdi diyeceksiniz ki. "nedir onlar abi.." ben de diicem ki, "o kadar güldüm ki ne diicemi unuttum, kusura bakmayın.."

Sonuç

Görev bazlı bir oyun olan Tanktics, sıradan bir RTS'den son derece farklı, eğlendirici komik bir yapım. Şu sıralar depremi, bombası, şusu busu, yaşadığımız bir sürü son derece gereksiz stress kaynağını da göz önünde bulundurursak, bu oyuna kesinlikle ihtiyacımız olduğu sonucuna varabiliriz. Gülmeyen, gülmemek için direnen herkese aşk olsun. Alın oynayın beni daha fazla konuşturtmayın.

Cem Şancı
cemsanci@level.com.tr



Alternatif

Lemmings

Taptığım bir oyundu. Zaman aşımına uğramış olsa da hala popülaritesini korumakta ve adı saygıyla anılmaktadır. Bu gün oynasam on üzerinden 6 veya 7 verirdim ama Worms varken neden lemmings oynamayayım ki diye sormadan da edemem kendi kendime.

Level Notu: Bakın bakalım yukarıda ne demişim...



Worms Armageddon
Küçük kurtçukların büyük macerasına hoş geldiniz. İyi bir zeka/strateji oyunu olan Worms"u hala oynamadıysanız en azından tankticsi oynamaya başlıyın da türün tadına bir bakın... Çok şey kaçırıyorsunuz.

Level Notu: Worms'a verdiğimiz not değişmedi. Hala 8'i hakediyor.



TANKTICS

8

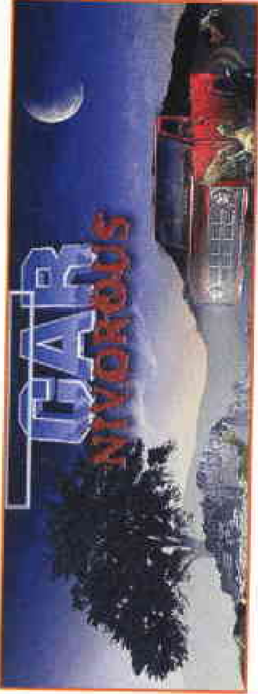
Minimum	P100, 32 MB RAM
Önerilen	P200.32MB RAM
3D Hızlandırıcı	Yok
Multiplay	Var
PSX Versiyonu	Çıkabilir

BİLGİ İÇİN www.interplay.com
YAPIM DMA
DAĞITIM Interplay

Grafik	8
Ses/Müzik	9
Atmosfer	9
Zorluk	7
GENEL	8

Kısa Kısa

CARNIVOROUS



KısaKısa'ya yazı yazmak zevk haline geldi benim için. Aylardır, etrafımda dolanıp Cem şu şöyle, Cem bu böyle diye kafamı şişiren bir sürü gereksiz hatunun yemesi gereken lafların bir çoğunu bu rezalet oyunlara sayıp sinir attığım için, sosyal hayatımda oluşası muhtemel krizlerden de kendimi korumuş oluyorum. Sağolsun Kısa Kısa köşesi. Buyrun işte bir tane daha. Şimdi ben buna ne diyeyim? Hani küçücük çocuklara aşıladığı hayvan düşmanlığı ve vahşet duygularını bir yana bırakın grafiklerin berbatlığını, oyun kontrollerinin zorluğunu gözönüne aldığımızda bile hakaretin en ağırını hakeden oyunlar listesine üst sıralaradan giriş yapan bir oyunla karşı karşıyayız. Carmageddon'u bilmeyen duymayan yoktur herhalde. İşte bu elimizdeki oyun da aşağı yukarı Carmageddon da insanlara ve zombilere yaptıklarımızı masum hayvancıklara yaptığımız bir oyun. Yani işin Türkçesi, dağ, taş, tepe dolaşıp gördüğümüz bütün hayvanları ezdiğimiz bir oyun bu. Şu piyasada bol bol bulunan ve beni deli eden yok Deer Hunter'mış (bu noktada kendimi "Dear Hunter, What the Hell do you think you are doing with that Rifle?!?" esprisi yapmamak için zor tutuyorum, bilesin – BLX) yok dinazor avıymış oyunlarının, silah olarak tüfek değil de kamyon kullanan versiyonu da diyebiliriz bu dandik oyuna. Oyunun oynanabilmesi için minimum 17 yaş sınırı koymuşlar ama yaşı onyediyi geçip de hala bu oyunu oynamak isteyecek bir insanın varolabileceğine inanmak istemiyorum..

Yine de profesyonel bir bakış açısıyla incelediğimde oyunun çok da berbat olmadığını görebiliyorum. Mesela, çok ama çok sinirli olduğunuz sıradan bir İstanbul gününde, akmayan trafikde saatlerce bekleyip evinize ulaşabildikten sonra, trafiğin falan olmadığı bir ortamda özgürce gaza basıp önünüze çıkan bütün canlıları ezemek sınırlerinizi yatıştıracak gibiyse, bu oyun tam size göre demektir. Kaçırmayın...



LUFTWAFFE COMMANDER









Kısa Kısa da incelenmeyi haketmeyen ama kaderin ördüğü ağı geçemeyerek bu batağa saplanmış bir oyunla karşı karşıyasınız. Uzun ama çok kaliteli olmayan bir intro ile başlayan SSI'ın bu ikinci dünya savaşı uçuş similasyonu, Nazilerin en efsanevi askerlerinin, Luftwaffe Subaylarının öyküsünü anlatmaktadır. Güdümlü roketlerin icat olmadığı dönemlerde, pilotluk yeteneği ve makineli tüfek marifeti ile yapılan it dalaşlarının tadına varmak isteyenler için iyi seçim bir olduğunu düşündüğüm oyun, SSI'ın Digital Combat serisine ait ve işin iyi yanı şu ki, istediği sistem gereksinimlerinin çok alçak olması nedeniyle, sımülasyon istediği halde makınesine güvenemeyenler için ilaç niyetine alınacak bir oyun bu.

Bir Nazi pilotu olarak, İngilizlerin analarından emdikleri sütü burunlarından getırmekle görevli olduğunuz oyunda, grafik ve ses kalitesi sistem ihtiyaçlarına göre oldukça başarılı sayılabilir. 3D kartınız da iyi ise, derginin orta sayfalarında incelenen 6 sayfalık bir uçuş simulasyonundan daha azını almazsınız bu oyundan. Elbette uçuşla ilgili ufak taktikler vermek için bu küçük yazı yeterli yere sahip değil ama oyunu oynamaya karar verirseniz fizik modellemesinin gerçeğe diğer oyunlardan biraz daha yakın olduğunu aklınızda tutmanızda yarar olabilir. Bunun anlamı şu ki ateş ettiğinizde mermileriniz öne gidecekleri gibi, aşağı doğru da gideceklerdir. Dolayı ile, nişangahınızın içinde gördüğünüz bir düşman uçağı size yeterince yakın değilse, o nişangah içinde kaldığı sürece vuramayacaksınızdır. Hedefin bir kaç derece üstüne nişan almanız halinde ise isabetlerinizin arttığını gözlemleyebilirsiniz. Neyse, bu konuları şafak devriyesine bırakıyorum..

Alın oynayın, benim bilgisayarımda oyun çalışmıyor diye ağlamaktan da vazgeçin.



LAMENTATION SWORD

Kırmızı elbiseli bayan kahramanının dışında ilginç neyle karşılaşabileceğimi merak ederek Install ettiğim oyunun içinden Diablo tarzı değişik bir macera oyunu çıkması merakımı şahlandırdı ve bu oyunu tam bir koca saat oynattırdı bana. Evet, yanlış okumadınız tam bir saat boyunca bu oyunu oynadım ama bir saat sonra oyunu oynamayı bırakmamın nedeni oyunun suçu değildi. Masanın üzerinde duran Luftwaffe Commander oyununu install etmek için duyduğum dayanılmaz istek beni LS'den uzaklaştırdı. Ancak, bol ve ilginç videoları ile oyuncuyu hikayenin içine sürükleyen LS'nin, Diablo tarzı bir kopya olmasını engelleyecek hiç bir şey bulamadım. Inventory ekranının dokumalarına kadar Diablo havası yaratılmaya çalışıldığını hissettiğim oyunun, dediğim gibi, tek ilginç yönü videoları. Ama elbette değişik insanların zevkleri ve renkleri arasındaki korelasyonun koordinat düzlemindeki iz düşümünün, Brave Heart filminin savaş sahneleri sonunda ortada yatan cesetler kadar dağınık olmasından da anlaşılacağı üzere (Türkçesi, zevkler ve renkler adamdan adama değişir demek istedim) oyunu oynamaya başlayıpta kendinizi hikayeye ve savaşa kaptırıp bırakamama olasılığınız da var. Yani oynanmayacak kadar kalitesiz, itici bir yapım olarak görünmedi bana bu tek cd'lik Diablo Kopyası. Bu arada neden burda ve neden bu oyunda bunu yazmak gereğini duydum bilmiyorum ve sorarsanız da cevap veremem ama geçen aydan itibaren dergimizde yazmaya başlayan Banu arkadaşımıza hoşgeldin demek istiyorum. Ayrıca, yazdığı kitap köşesinin içinde kalkıp sağa sola sataşmasının imkansız olduğunu bildiğimiz için, kendisine böyle derginin, en akla gelmedik en ücra köşelerinden bile laf atabileceğimizi düşünüp (hatta bu yazıda örnek verip) tanrıya bu adaletsizliği için şükranlarımızı sunuyoruz. Lamentation Sword'u da alın oynayın derim bu arada.. Dıablo 2 yi bekleyene kadar, biraz birincisini hatırlamış olursunuz. Hatta açıkçası Diablo 1'den biraz da fazlası var oyunda. Oynayın görün. Açıklayacak yerim kalmadı şimdi burda.. (nerden değindim şu Banu konusuna... Off..)





OUTLAW RACERS

Yarış oyunlarını sevmememi, C64'lü yıllarda elle tutulabilir tek tük oyunlardan birinin de Test Drive olmasına bağlıyorum çünkü bir oyun piyasaya çıktıktan sonra yeni bir tanesinin gelmesinin aylarca sürdüğü o eski Commodore 64 günlerinde aylarca (bir kaç yıl) canım her sıkıldığında Test Drive oynardım. Elbette, her gün portakallı ördek yiyen bir adamın birinci senenin sonunda portakallara olduğu kadar ördeklere de düşman olması beklenecektir ki ben de pek beklentilerin dışında hareket eden bir adam sayılmam doğrusu..



Neyse, Test Drive ile ilgili paranoyamı yenebilmem için psikologlara çok para döktüm ama lanet olası oyunun ehliyet sınavına girdiğimde çok işe yaradığını da itiraf etmem gerektiğini düşünüyorum... Outlaw Racers'ı oynarken de o 15 sene önceki Test Drive'ı hatırlamadan edemedim. Neden edemedim, çünkü Test Drive'daki en büyük kabusumuzun, yarışın en heyecanlı yerinde peşinize takılıp size ceza yazmak için ısrar eden polis arabaları olduğunu hatırladım ki, aynı şey Outlaw Racers içinde geçerli denebilir.



Şehir içinde veya otobanda hız yapmak konusundaki manyakça hislerimizi tatmin etmek için üretilmiş gibi görünen bu oyunun ilginç bir yanı şehrin sokaklarında herhangi bir rota veya izlenmesi gereken mecburi bir yön olmadan serbestçe dolaşabilmeniz. Gideceğiniz yere en kısa yoldan ulaşmanız için seçeceğiniz yol tamamen size kalmış olduğu gibi, bu yolların üzerinde karşınıza çıkacak engellerin üstesinden gelmek de yine sizin tercihinize bağlı olacaktır. Yani bir kavşakta kırmızı ışık yandığı için diğer arabalar gibi bekleyebilirsiniz ya da direk ışık direğinin üzerine sürüp ortada trafik ışığı falan bırakmazsınız. Ancak, ışıkta beklemeyerek kazandığınız bir dakikanın, peşinize düşen polisler tarafından ziyan edilmemesini istiyorsanız gaza basmalısınız zira aynasızlar gerçekten sıkı.



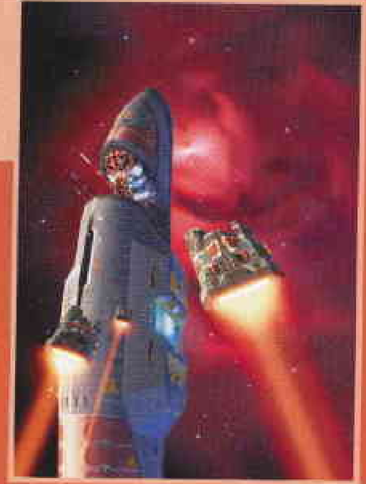


Eski dost Gremlin'in imzası bulunan oyun, türün meraklıları için ilginç bir deneyimi olabilir.

CEM ŞANCI



Homeworld 1. Bölüm





Homeworld mükemmel bir oyun olabilir, ama birbirinin aynı binlerce RTS'den sonra oyunculara biraz farklı gelmiş olması çok normal. Siz de bu oyunda zorlananlardan biriyseniz, iki bölümden oluşan Homeworld yazımızı dikkatle okuyun. İlk bölümde başarılı bir oyun için birçok taktik, oyundaki gemilerin güç ve zayıflıkları ile tek kişilik senaryonun tam çözümünün bir kısmını bulacaksınız. Yerimiz dar, fazla uzatmadan başlayalım bakalım.

Saldırı Taktikleri ve Formasyonlar

• Saldırı gücünüzü bölmemeye dikkat edin. Küçük gemilere saldırırken en fazla üç-dördüne aynı anda, büyük gemilere saldırırken ise bir tanesine ateş açın. Böyle yapmazsanız daha fazla hasar görürsünüz, çünkü ölmek üzere olan bir gemi de sapasağlam bir gemi kadar hasar verebilir.

• Güçlü düşmanı yıpratmak için, yavaş gemilerden oluşan düşman filosuna küçük bir saldırı grubuyla saldırın. Düşman karşılık vermek için toparlanırken, "D"ye basıp saldırı timini ana geminize gönderin.

• Baktınız bir gemi toptan ölmek veya daha kötüsü, düşman tarafından çalınmak üzere. Son çare olarak o gemiyi imha edin. Bunun için gemi menüsünden SCUTTLE'ı iki kere seçmeniz yeterli. Patlama sırasında yakındaki gemiler de hasar alacağından, geminizi en azından pisi pisine kaybetmemiş olursunuz.

Uçuş Taktikleri

Evasive (F2): Defansif taktik. Gemileriniz biraz daha hızlı hareket eder, zor durumda geri çekilirler. Saldırı sırasında düşmana bir sorti yapıp güvenli bir mesafeye kadar uzaklaşır ve sonra ikinci sortiye geçerler.

Neutral (F3): Normal taktik. Herhangi bir özelliği yoktur.

Aggresive (F4): Saldırgan taktik. Bu modda saldırırsanız, birçok düşman seçmiş de olsanız bütün gemileriniz tek bir düşman gemisine ateş açar. Saldırı gücü ve hızı normale nazaran yüzde 10 artar ama yüzde 15 hız kaybı olur.

Uçuş Formasyonları

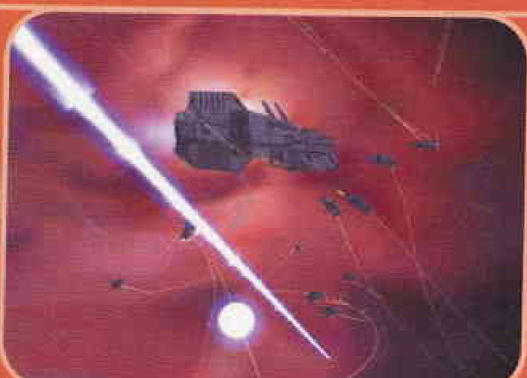
Delta: Savaş bölgesine giderken kullanılan standart V şeklindeki uçuş biçimidir. Savaş sırasında kullanmayın, çünkü sık aralıklarla dizilen gemileriniz kolay hedef olacaktır.

Broad: Gemileriniz düz ve geniş aralıklı bir çizgi halinde hareket ederler. Büyük gemileri bu şekilde savaş alanına götürün, böylece daha fazla alanı tarayarak ilerlerler. Küçük gemilerde ise bu uçuş şeklini kullanmayın.

X: 10-15 arası sayıda küçük saldırı birimi için mükemmel bir uçuş şekli. Ateş konsantrasyonu çok yüksek olacaktır, ama anti-fighter uçaklarına karşı kolay yem olurlar, çünkü hareket alanları daralır. Genellikle







küçük ve orta boy gemilere karşı kullanın.

Claw: İçe doğru bükülmüş bir X formasyonu diyebileceğim Claw, büyük gemilere karşı mükemmel çalışır. Hareket alanı fazla olduğundan bu uçuş şeklini kullanan küçük gemileriniz kolay yem olmaz. 20-30 gemiden oluşan saldırı timlerinde yüksek randıman sağlar.

Wall: Hem büyük hem de küçük gemilerinizde kullanabileceğiniz bir uçuş biçimi. Düz bir kare biçiminde dizilen gemileriniz zor hareket ederler, ama oluşturdukları yoğun ateşten pek az gemi sağ çıkabilir. Genellikle defansta kullanın.

Sphere: Bu formasyonu alan gemilerinizi düşmana saldırttığınızda, çevresini sarıp küre şeklinde bir hale gelirler. En büyük dezavantajı, gemilerinizin hareket etmeden düşmana ateş etmesidir. Ama etrafını sardığı savunmasız gemiler (mesela kaynak toplayıcıları) için kesin ölüm demektir. Saldıran gemilerinize formasyon vermezseniz, rastgele uçarak hedef şaşırtacaklardır. Bu, özellikle büyük gemilere saldırırken işe yarar.

Kaynak Yönetimi

• Üretimde kullandığınız kaynaklar az, bu yüzden bölümü bitirmeden önce bütün kaynakları topladığınızdan emin olun. Bir bölümdeki düşmanı tamamen yok etmiş bile olsanız, haritadaki bütün kaynakların bittiğinden emin olmadan bir sonraki bölüme geçmeyin. Unutmayın, toplamadığınız her parça kaynak ilerideki bir bölümde belki de hayatınızı kurtaracak bir gemiyi yapamamanız anlamına gelebilir.

• Para kazanmanın en hızlı yolu, kaynak toplayıcınızın peşinden bir tane Resource Controller göndermektir. Bunun için RC'yi seçip kaynak toplayıcısını koruma emri verin.

• Çok hasarlı gemilerinizi "R"ye basarak hurdaya çıkartın. Harcadığınız kaynak miktarının yüzde 60 kadarını geri kazanırsınız. Her halükarda, o gemiyi toptan kaybetmekten çok daha iyidir.

Savunma Taktikleri

• Homeworld defansif olarak oynaması çok zor bir oyun, çünkü üssünüzü diğer RTS'lerde olduğu gibi koruyamıyorsunuz (uzayda duvar örmek gibi bir şansınız yok). Bu nedenle, sürekli olarak düşmanı yıpratacak ve ana geminizi savunacak küçük saldırı birimleri üretin. Özellikle Multiplayer oynarken düşmanın Resource Collector'larını (RC) rahat bırakmayın.

• Savunma ve tamirat çok önemli. Oyunun ilerleyen bölümlerindeki en başarılı saldırı-savunma-tamirat karşımı şöyle: Önden büyük gemiler gider, arkadan büyük gemileri tamir eden Repair takımı gelir. 15-20 gemiden oluşan Fighter/Corvette grubu da tamir takımını savunur. Böylece büyük gemiler hasar alırken tamir olur, Repair timi de Fighter'lar tarafından korunur.

Genel Taktikler

• Birçok gemi türünün özel güçleri vardır. Bunu kullanabilmek için Z tuşuna basmanız gerekir. Bazen bunu yaptıktan sonra hedef belirtmeniz de gerekir (mesela tamir ve hırsızlık birimleri).

• Araştırmaları hiç geciktirmeyin. Bir teknolojinin araştırma için hazır olduğu bildirildiği anda araştırmayı başlatın. Nasıl olsa bedava.

• Hırsızlık Homeworld'de başarılı olmanın anahtarı. Salvage Corvette'leri kullanarak düşmanın büyük gemilerini çalabilirsiniz, ama SC"ler düşman için birincil hedeftir ve görüldükleri anda öldürülmeye çalışılır. Bunu akılda bulundurarak, çalacağınız düşman gemisinin etrafında çok fazla koruma olmamasına dikkat edin ve her zaman için birkaç SC kaybedeceğinizi akılda bulundurup gerekenden fazla SC üretin. Gemi çalmak için kullanacağınız SC sayısı, çalınan geminin büyüklüğüne göre değişecektir. Frigate'ler için iki, Destroyer'lar için üç, daha büyük gemiler için ise beş SC gerekir bilesiniz.

• Homeworld aşırı büyük oyun alanına sahip bir oyun olduğundan, gemilerinizin yerini çabucak kaybetmeniz mümkün. Bunu engellemek için gemilerinizi türlerine göre gruplayın. Mesela, Fighter'lar 1, Corvette'ler 2, Destroyer ve Frigate'ler 3, tamir birimleri 5, Salvage timleri (hırsızlar) 6, kaynak toplayıcılar 0, iyi ve akılda tutulur bir gruplamadır. Ayrıca bütün filonuza tek bir tuş atamayı unutmayın. Böylece aşırı zor durumlarda D'ye basarak herkesi ana geminin olduğu yere çağırabilir veya hep birlikte acil bir durumun vasıl olduğu bölgeye gönderebilirsiniz.

• Grav Well, yakıt kullanan küçük gemileri hareketsiz bırakan bir birimdir. Tabii bunu bilen düşmanınız GW'in bulunduğu bir yere saldırı timi göndermez. GW'yi Cloak Generator'larla birlikte kullanıp görünmez Fighter tuzakları kurmak





oldukça sınır bozucu olabilir (düşmanınız açısından).

Dengeli Bir Donanma İçin

Tek tür gemiden oluşan bir donanma yenilgiye mahkumdur. Her cins geminin önemini kavrayıp ona göre kullanmanız gerekir. Dengeli bir donanma kurmayı becerebilirseniz, sizi tutabilene aşk olacaktır.

Aşağıda hangi tür gemiyi hangi düşman gemisine karşı kullanmanız gerektiğini göreceksiniz.

Scout ve Interceptor: Ion Cannon Frigate, Destroyer ve diğer saldırı birimleri.

Attack Bomber: Bütün Frigate cinsleri, Destroyer.

Defender: Scouts, Interceptor ve Corvette'ler.

Light Corvette: Interceptor, Attack Bomber.

Heavy Corvette: Interceptor, Attack Bomber ve Frigate'ler.

Multigun Corvette: Bütün küçük saldırı birimleri.

Assault Frigate: Interceptor, Corvette ve Frigate'ler.

Ion Cannon Frigate: Frigate'ler ve Destroyer'lar.

Drone Frigate: Bütün küçük saldırı







birimleri.
Destroyer: Küçük saldırı birimleri hariç herşey.

Missle Destroyer: Destroyer ve Heavy Cruiser hariç herşey.
Heavy Cruiser: Herşey (küçük saldırı birimlerine Destroyer'den daha fazla etkinliğe sahip).

Bunların haricinde, saldırı kabiliyeti olmayan diğer gemileri de sakın ihmal etmeyin. İçinde Salvage Corvette veya Support Frigate olmayan bir filo ölü bir filodur, unutmayın.

Sıra geldi senaryonun çözümüne. Senaryo görevlerindeki düşmanlarınız harekete geçmek için sizin belli bir şeyi gerçekleştirmenizi bekleyeceğinden, size görevler verildiği anda üzerine atlamanız doğru olmaz. Sabırlı ve dikkatli olmak Homeworld'de başarıya ulaşmanın bir numaralı kuralı, bunu unutmayın.

SENARYO GÖREVLERİ

1 – Kharak System

Hemen hemen tamamen alıştırma görevlerinden oluşan bu ilk görev çok kolay. İlk olarak bir araştırma gemisi ve Resource Collector inşa edin. RC'yi yaptıktan sonra H'ye basıp asteroidleri toplamaya gönderin. Research Ship ile araştırabildiğiniz bütün teknolojileri araştırın. Sıra taktik ve formasyon alıştırmasına geldiğinde, Scout'ları gruplayıp haritada belirtilen Drone'ları yok edin. Bunu yaparken Scout'larınıza herhangi bir formasyon verin (TAB). İkinci Drone grubunu yok ederken gemilerinizi F2 ile Aggressive taktiğe ayarlayın. Bu sırada Fighter Chasis'in araştırması bitmiş olmalı. Son olarak yapmanız gereken ise bir Salvage Corvette yapıp size gösterilen Drone'u alın ve ana geminize getirin. Bu sırada haritada bulunan bütün kaynaklar da bitmiş olmalı. Bütün alıştırmaları başarıyla bitirdiyseniz, Hyperspace Jump seçeneği açılmış olmalı. Zıplayın bakalım.

2 – Outskirts of Kharak System

Khar-Selim'e ne olduğunu anlamak için bir Probe göndermeniz gerekli, ama bunu yapmadan önce hemen kaynak toplamaya ve araştırmalara başlayın. Altı - yedi tane Scout yapın. Hazırsanız bir Probe yapın ve Khar-Selim'e gönderin.
Khar-Selim'e yaklaştığınız anda düşman güçleri ana geminize saldıracak. Bütün gücünüzle saldırıya karşılık verin. Yeterli güce sahipseniz bu ilk saldırıyı çok kolay savuşturabilirsiniz.
Şimdi Khar-Selim'in başına gelenleri öğrenmek için bir Salvage Corvette'i ona göndermeniz lazım. Bunu yapmadan önce dört Light, dört Heavy Corvette, bir tane de Repair Corvette yapın. Repair C.'yi bu Corvette grubunu tamir edecek şekilde ayarlayın. Korvetleri de Salvage C.'i korumaya ayarlayıp Salvage Corvette'i Khar-Selim'e gönderin. Geminin kayıtları SC'ye alındıktan sonra gelecek saldırı direk olarak SC'i hedef alacak. Korvet grubunuzla bu saldırıyı savuşturun. SC'i beklemeden ana geminize dönün, çünkü üçüncü saldırı direkt ana geminize ve daha güçlü olacak.
Üçüncü saldırıda dikkat etmeniz gereken, küçük gemilerin arkasından gelen düşman Carrier'ı. Siz saldırı birimlerini yok ettikçe Carrier yenilerini yapacaktır. Bu yüzden Korvet grubunuzu (sürekli olarak tamir ederek) Carrier'a gönderin. Diğer gemilerinizi de ana gemiyi korumak için bırakın. Carrier'a yeterli hasarı verdiğinizde, bütün gemilerin geri çekildiğini göreceksiniz.
Üçüncü göreve geçmeden önce bir Repair, bir de Salvage Corvette yapın. Gemilerinizi dört gruba ayırın: Fighter, Corvette, Repair ve Salvage takımları olarak. Böylece üçüncü bölüme hazır olacaksınız.

3 – Return to Kharak System

Kharak'a geri döndüğünüzde, uykudaki insanlarınızın bulunduğu gemiler haricinde herşeyin yok edildiğini, kalan düşman gemilerinin bir kısmının da o iş üzerinde uğraş verdiklerini göreceksiniz. Sadece dört düşman gemisi var ama bayağı sağlam olduklarını söylemeliyim. HEMEN bütün gemilerinizi düşmana doğru gönderin. Düşman gemilerinden birisi sizi durdurmaya çalışırsa Fighter'larınızı üzerine gönderin. Saldırıya uğrayan Cryo Tray'i tamir edin, geriye kalanlara ise korvetlerinizle saldırın. Salvage takımı ise Fighter'ların meşgul ettiği düşman gemisini alsın. Düşman gemisini başarıyla kaçırabilirseniz hemen olay mahalline geri dönüp bir tane daha düşman gemisini araklamaya çalışın, fazla mal göz çıkartmaz. Bütün gemileri yokettikten veya çaldıktan sonra, sağ kalan Cryo Tray'leri Salvage takımı ile alıp ana geminize getirin. Bütün bunlar olurken araştırmaları yapmayı unutmuyorsunuzdur umarım.

4 – Great Wastelands

Bu görevde hemen size verilen amaçları yapmaya başlamayın. Önce en az on Fighter, sekiz korvet ve dört Salvage C. yapın. Kaynakları toplamaya başlayın ve bir Resource Controller yapın. Onu kaynakların yakınına gönderin. Salvage takımını ise ana gemiye sokun ve orada bırakın. Saldırı gücünüzü de Controller'ı koruma pozisyonunda bırakın. Bir süre sonra düşman güçleri kaynak birimlerinize saldıracak. Savunma birimlerinizi Aggressive moda getirin ve arkadaşları geldikleri deliğe yollayın. Hasar alan gemileri tamir etmek için bir-iki tane Repair Corvette getirin.
Bir süre sonra ana geminizin etrafı Ion Cannon Frigate'ler ile çevrilecek. Hemen ana geminizi tamir etmeye başlayın, aynı zamanda Salvage





Corvette'leriniz (SC) ile ICF'lerin arkasına geçin. ICF'leri teker teker çalmaya başlayın. Her ICF'ye iki tane SC gerekiyor, bir tane gönderirseniz ICF'leri kendi etraflarında döndürecekledir, böylece ana geminize ateş edemeyecekler.

Bu saldırıyı savuşturduktan sonra bir Carrier ve iki Ion Cannon Array ana geminize saldıracak. Savaşçılarınız onları oyalarken, SC'leri arkadan dolaştırıp ICA'ları çalın. Elinizdeki bütün güçle Carrier'a saldırın. Bir süre hasar alan gemi kaçacaktır.

Bütün kaynakları toplayıp araştırmaları bitirdikten sonra bölümü geçin.

5 – Great Wastelands

Size en yakın kaynakları toplamaya başlayın. Bu sırada 20 Fighter, 15 Attack Bomber, 3 Ion Cannon Frigate ve 4 Salvage Corvette'iniz olduğuna emin olun. SAKIN hemen düşmanın yerini araştırmaya başlamayın, bir Probe bile gönderseniz sizin orada olduğunuzu anlayıp saldırıya geçerler. Nebula'nın size yakın sağ ve sol kısımlarını hasat edin. Eninde sonunda düşman sizden haberdar olup harekete geçecektir.

Düşmanın önden gelen saldırı cihazlarına Fighter'ları gönderin. ICF'lerle büyük gemilerin etrafını sarın ve TEKER TEKER yok edin. Fırsat bulduğunuzda SC'leri büyük düşman gemilerinin arkasına geçirip çalmayı deneyin. Düşman Defender'ları kullanmaya başlayınca, Corvette'lerinizle karşılık verin.

Savaş sırasında düşmanın kaynak toplayıcılarının yerini öğreneceksiniz. Bunları Bomber'larınızla saldırıp yok edin veya daha iyisi SC'ler ile çalın. Düşmanınızın yapacak birşeyi kalmayınca ana geminize iki Destroyer ve bir Carrier ile saldıracak. Bütün gücünüzle ana geminizi koruyun. Düşmanı yok ettikten sonra kaynakları bitirin, araştırmanızı yapın ve yola çıkın.

6 – Diamond Shoals

Bu görevde düşman yok. Tek yaptığınız ana geminin üzerine gelen meteorları yok etmek. Bunun için ana gemiyi tam arkadan görün ki, ona çarpacak gibi olan asteroidleri belirlemeniz kolay olsun. Tehlikeli rotada olan asteroidleri Fighter ve Bomber'larınızla yumuşatın ve bütün büyük gemilerinizle tek bir asteroide ateş edip teker teker yok edin. Ana geminizi sürekli olarak tamir edin ve kullanmadığınız bütün gemileri ana gemiye sokun.

Mutlaka birkaç meteoru kaçıracaksınız. Ana geminiz beş-altı büyük asteroide dayanabilir, ama daha fazlası için garanti veremiyorum. Asteroid alanından çıkınca Bentusi ticaret gemisiyle karşılaşacaksınız. Ne getirdilerse alın ve bir sonraki göreve geçin.

7 – The Gardens of Kadesh

Burada sürekli olarak küçük gemilerin saldırısına uğrayacaksınız. Görevi başarmak için beş veya daha fazla büyük gemi; 30 kadar Fighter/Corvette karışımı ve dört tane tamirat gemisi yeterli olur.

Savaş, siz bir parça kaynak topladığınız anda başlıyor. O yüzden eğer hazır değilseniz kaynak toplamaya hemen başlamayın. Yeterli güce sahip olunca, Fighter'lar tarafından korunan Collector/Controller birimlerinizi kaynak toplamaya gönderin.

Düşman gemileri Swarmer denilen ufak şeyler. Esas hedefiniz Swarmer'lara yakıt sağlayan Fuel Pod'lar olmalı. FP'leri kısa sürede yok ederseniz, Swarmer'lar uzayda başıboş kalacaktır.

Düşman ana gemisi sürekli olarak Swarmer ve Fuel Pod üretmeye devam edecek. Büyük gemilerinizi yavaş yavaş düşman ana gemisine yaklaştırın ama ona saldırmayın. Eğer saldırırsanız üzerinize doğru gelip büyük gemilerinize çarpmayı deneyecektir. Bu olursa sürekli olarak aşağı/yukarı hareket edip çarpışmadan kaçının, çünkü çarpışma düşman ana gemisine pek fazla hasar vermez, ama sizin fırkateynlerinizi hemen yok edebilir. Büyük gemilerinizle ana gemiye değil, ana gemiden çıkan Fuel Pod'lara ateş açın, böylece düşmanın saldırı gücünü iyice zayıflatırsınız. Son olarak düşman ana gemisine tüm Fighter/Corvette'lerinizle saldırın. Ana gemi kaçtıktan sonra hemen siz de bölümü geçin, çünkü bir süre sonra yenilenmiş enerjisiyle geri dönecektir.

8 – The Cathedral of Kadesh

Nebuladan dışarıya çıkamadığınız gibi, tam üç düşman ana gemisinin ortasında kalıyorsunuz. Bu göreve elinizde en az 10-20 Fighter, 10 Bomber, 10 Corvette ve altı büyük gemi ile gelin. Düşman bu bölümde daha fazla Swarmer ve Fuel Pod üretecektir, ve Multibeam Frigate adlı çok tehlikeli yeni bir gemisi de var. MBF'e kısaca "üç Ion Cannon Frigate" diyebiliriz. Dikkatli olun. Fırsat buldukça Fighter ve büyük gemi yapın (tercihen iki Destroyer). Büyük gemilere Repair Corvette desteği verin.

İlk saldırı tam karşınızdan gelecek. Önceden olduğu gibi Fuel Pod'ları hedef alın. Swarmer'lar genellikle savunmasız ve yavaş gemilere saldıracaktır. Fighter'larınızla karşılık verin. İlk saldırıdan sonra aşağıdan bir ikinci saldırı gelecek. Fuel Pod'ları görür görmez ateşe başlayın. Swarmer'ları küçük gruplar halinde yok edin. Bu sırada düşmanın üç ana gemisinin yerini öğreneceksiniz. Ana gemileri ya Fighter/Corvette karışımıyla ya da Destroyer'leri sürekli olarak yukarı aşağı hareket ettirerek Destroyer'ler ile yok edin. Üçü de yok olunca bir sonraki bölüme geçin.

Bu aylık yerimiz doldu. Homeworld'ün senaryo çözümüne önümüzdeki binyılda devam edeceğiz. Hadi bakalım, kalın sağlıcakla.

Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr

Age of Empires 2
Age of Kings



AOE2'de işleyip kazanç sağlayacağınız ve üreteceğiniz kaynaklar var. Bunlar Wood,Gold,Stone ve Food. Oyunda üretiminiz ne kadar hızlı olursa kazancınızda buna bağlı olarak o kadar hızlı artar. Oyunda işleyip üretimizi yaptığınız herşeyi aynı zamanda tüketiyorsunuz. Örnek vermek gerekirse: Asker eğitmek için ev, ev yapmak için tahta, tahta sağlamak için köylüye ihtiyacınız var.Yani oyundaki herşey döngüsel olarak birbirine bağlı. Kuracağınız denge üretim-tüketim dengesinde bir unsur az veya çok olursa kuracağınız strateji baştan çökmüş olur. Topladığınız kaynakları kullanmazsanız oyunu kaybedersiniz.

Şimdi bir tipitip çıkıp 'neden üretim-tüketim geyiği yapıyon be kardeşim' derse onu şöyle ezerim: AoE2 daha önceki RTS'lerden farklı olarak savaş stratejilerinden çok üretim-tüketim dengeleri üzerine kurulmuş. Daha önce hiçbir RTS'de oyun zamanını bu kadar çok kaynak toplama-işleme olayına ayırmıyordunuz. Buradan olayı bağlayayım, eğer ekonomik dengenizi boşlar ve sistem kurmadan büyük bir ordu kurarsanız kesin zaferi tehlikeye atmış olursunuz. Çünkü üretiminize bağlı olarak kazandığınız getiri sizin teknolojinizin ilerlemesi için kaynak oluşturuyor. Bu taktirde de ordunuzu ne kadar çağ ilerledikçe kalabalıklaştırırsanız o kadar güçlü bir ordunuz olur. Kolay atlanan ilk 2 devirde çok kalabalık bir ordu yapmadan gelişimizi tamamlayacağınız son 2 devirde ordunuzu kurun. Tabii bunu iyi ayarlamazsanız bir erken saldırıda telef olursunuz. Normalin aksine AoE2'de savunma yapmak zor değil. Kaynaklarını kurutup hiçbir Upgrade olayına girmeden teknoloji ağacını sallamazsanız resmen patlarsınız.

Askeri taktiklere gelince, oyunu en az bilen ve en kötü oynayanlarıda düşünüp yazdığımdan fazla komplex bir taktik şablonu anlatmayacağım. Kısaca her zaman olduğu ve olacağı gibi uzun menzilli birimleri mümkün olduğunca arkada tutun. Bu elemanların genelde Armor(zırh) Point'leri iyi olmadığından dayanıksızdırlar. Ancak genelde seri atış yapabildiklerinden, bu eksiklerini kapatıyorlar. Savaşırken yapmanız gereken en önemli olay, ordunuzu kendi içinde eşit bir dengeye sahip bölüklere ayırmak olacaktır.

Eğer Multiplay Conquest seçeneğinde oynuyoranız ürettiğiniz her üç askerin birini son darbeniz için güvenli bir bölgeye depolayın. Son darbeden kast ettiğim şey, genellikle her stratejistin oyun planında uyguladığı 2-3 ara saldırıdan sonra son büyük saldırıdır. Eğer bu tür bir savaş sistemi kurmazsanız çok adam kaybedersiniz.

Saldırı

Saldırı yaptığınız her düşman için bir adamınızı atamak sadece salaklık olur. Şöyle bir örnek verirsek; Sizin adamınızın 6 vuruşta öldüreceği bir düşmanı, aynı HP'ye sahip 3 adamınız 2 vuruşta öldürebilir. Bu yüzden bölük sistemi ile savaşıyorsanız, orantılı ve güç dengesi iyi kurulmuş bölüğünüzün hepsini seçip, düşmanların üstlerine tek tek sağ tıklayıp savaşırsanız, büyük ihtimal başarılı olursunuz.

Uzun menzilli düşmanlarınıza ilk olarak uzun menzilli askerlerinizle saldırın. Mesela her türlü Archer'ın ilacı Onager ve Cannoner'dır. Bunun yanında Pikeman'lara karşı Archer'lar ile de savaşabilirsiniz. Bunlar sizin yaratıcılığınızla bulunabilecek kolay denklemler olduğundan üstünde durmuyorum.

Son olarak Monk'larınızı aktif olarak kullanmaya ve tüm upgrade'lerini yapmaya bakın. Bu adamlar hem ordunuzu savaş sırasında Healing özellikleriyle rahatlatırlar ve de düşmana Conversation uygulayarak sizin tarafınıza geçirirler.Bu elemanları özellikle düşman gemileri üzerinde kullanırsanız onları kendi tarafına geçirmeniz konusunda hayli faydalı olacaklardır.

PC Hilekâr

Shadow Company

Aşağıda verilen kodlardan faydalanabilmek için oyun esnasında ENTER tuşuna basın, istediğiniz kodu girin, ve sonra tekrar ENTER tuşuna basarak kodu çalıştırın.
DOLEMITE–Seçili olan askeri ölümsüz kılar.
PAUL HANEY SEES ALL–Düşmanların yerini gösterir.
TOGGLE BOTTOMBAR–Kontrol panelini açar, kapatır.
AUTOWIN!–Görevi başarıyla tamamlar.

Tüm senaryoları oynayabilmek için ise, "SET_kampanya ismi" komutunu kullanın. Aşağıda kullanabileceğiniz kampanya isimlerinin bir listesini bulabilirsiniz:
Angola_tutorial
Angola
Romania
Kola
Caribbean
Kola_2
Ecuador
Peru
Angola_2

Star Trek TNG: A Final Unity

Aşağıdaki hileleri kullanabilmek için öncelikle taktik savaş ekranına girin. Buradayken klavyeden "Make It So" yazın. Ekranda yeni bir seçenekler listesi belirecektir. Burada hangi tuşa bastığınızda ne olacağını aşağıdaki listede bulabilirsiniz:
"T" = 999 Photon torpidosu verir.
"F" = Tüm hasarınızı onarır.
"C" = Görünmezlik verir.
"I" = Impulse motorlarına tam itme gücü verir.
"W" = Anında ışık hızına geçmenizi saplar.

Tarzan

Aşağıda verilen kodları oyun esnasında klavyeden girmeniz yeterlidir.
Stlevel–Bir sonraki bölüme atlamanızı sağlar.
Ststage–İstediğiniz bölümü seçmenizi sağlar.
Stanimals–Bölümdeki tüm saldırgan hayvanları öldürür.
Stsave–Oyunu kaydetmenizi sağlar.
Stload–Oyunu yüklemenizi sağlar.
Sttarzan–Tarzan'a dönüşmenizi sağlar.
Stjane–Jane'e dönüşmenizi sağlar.

Delta Force 2

Buradaki kodları kullanabilmek için öncelik-

Irklara Göre Stratejiler

THE BRITONS

Ana Birimi: Longbowman
Artı özellik: Archery Ranges: 20% faster
Town Centers fiyatı: -50%
Foot archers: +1 uzaklık Castle Age, +1 Imperial Age (for +2 total)
Shepherds 25% daha hızlı
Teknoloji ağacınızı oluşturduğunuzla, her tür savaş taktiğinizde mutlaka Longbow'ları kullanın. Özellikle Knight ve Cavalier'dan oluşturulmuş bir bölüğün arkadasına yerleştirirseniz ortalığı harap edebilirsiniz. Dönemlere göre çıkan Light Cavalier'ler üzerinde fazla durmayın ve Cavalier'ı bekleyin.Direkt atak bölüklerinizin çoğunluğu Longbow ve Knight olsun.

THE JAPANESE

Ana Birimi: Samurai
Artı özellik: Galleys +50% LOS
Fishing ships 2x HPs; +2P armor; +5% daha fazla çalışıyorlar(Dark Age), +10% Feudal Age, +15% Castle Age, +20% Imperial Age
Mill, lumber camp, mining camp fiyatları : -50%
Infantry attack 10% faster Feudal Age, 15% Castle Age, 25% Imperial Age.
Diğer ırkların çoğundan daha hızlı Archer ve Infantry'leri var. Ufak bölükler halinde hareket ederek savaşabilirsiniz. Japon'larla oynarken Samurai'lerden kurulu bir bölük kurmadan oynamaya çalışırsanız aptalça oyunu kaybedersiniz. Galley'ler(Savaş gemisi) normalden 2 kat daha uzak menzilliler, onları kullanırken buna da dikkat edin. Japonlar en atak oynamaya yatkın ırk olduğundan stratejinizi Castle Age'e kadar ekonomi üzerine olsun. Bu devirden sonra tamamen orduya eğilin ve güçlü bir ordu kurmaya çalışın.Birimler arasında pek güç birliği olmasa da rakibinize göre, Heavy Cavalry Archer ve Samurai ağırlıklı bir ordu işinizi görür. Japon'ların Imperial Age'de Siege (Mancınık,Scorpion...) diğer ırklara nazaran güçsüz olduğundan onların ağırlıklı olduğu bir ordu kurmamaya bakın.Son olarak Japon'ların hem Wonder kurma hem de onlara saldırma olayları çok zayıf bunu dikkate alın.
Son olarak denizcilikte çok ileri olduklarından bu özelliklerinden faydalanın. Hatta ilk atağınızı ve direkt Galley'ler ile başlatın ve bir bölük ile düşmanınızın olası bir Monk-Convertion saldırısından Galley'lerinizi koruyun.

THE TURKS

Ana Birimi: Janissary
Artı özelliği: Gunpowder birimler 20% hızlı üretiliyor
Gunpowder birimler +50% HPs
Barut teknolojisi arama fiyatı : -50%
Gold miners 15% daha hızlı çalışıyorlar
Kimya bedava
Light Cavalry geliştirmek bedeva
Oyunun en iyi ırklarından biri. Tarih gerçeklerinin aksine en hızlı teknoloji gelişimi gösterip, ateşli silah kullanımına geçen ırk. Son devire geldiğinizde eğer kaynaklarınızı iyi ve verimli işlediyseniz, çok güçlü bir ordu kurabilirsiniz.

THE CHINESE

Ana Birimi: Chu Ko Nu
Artı özelliği: Farms +45 food
+3 villagers ile başlıyor ama -150 food
Teknoloji fiyatları -10% Feudal Age, -15% Castle Age, -20% Imperial Age
Town Centers 10 nüfus sağlıyor
Demolition ships +50% HPs
Oyundaki en hızlı ırklardan biri. Town Center Bonus'unu iyi değerlendirirseniz fazla Villiger sağladığınızdan daha çok az kaynak harcayarak daha fazla iş gücü sağlarsınız. Deniz kuvvetlerini de verimli kullanırsanız sonuca çabuk gidersiniz.





THE TEUTONS

Ana Birimi: Teutonic Knight
Artı özelliği: Birimleri din adamlarının uyguladıkları 'Coversation' olayına daha dayanıklı.
Monk'lar 2X daha uzağı iyileştirebiliyor
Kulelerde 2X birim oluyor, normal garnizonlardan 2X daha fazla ateş kabiliyetleri var.
Murder Holes bedava.
Farms cost -33%
Town Center +2 attack/+5 range
Din konusunda ileri bir ırk. Monk'ları sayesinde çok iyi defans yapabilir ve az savaşarak zafere gidebilirler. Bunun yanında Guard Tower'ları diğer ırklarınkilerden çok daha güçlü. Dolayısıyla atak yerine savunma kurgusu üzerinde durulması gereken bir ırk.

THE PERSIANS

Ana Birimi: War Elephant
Artı özelliği: Knights +2 attack vs. archers
+50 wood, food ile başlıyor
Town Centers, Dock 2X HPs; +10% Feudal Age, +15% Castle Age, +20% Imperial Age fazla çalışırlar
Ekonomik strateji kurulumuna en

le " ' " tuşuna basarak konsolu açın ve sonra kodu girip ENTER tuşuna basın. İşte kodlar ve etkileri:
Thetrooper–Ölümsüzlük verir.
Sunandsteel–Cephanenizi doldurur.
Diewithyourbootson–Sınırsız cephane verir.
Stilllife–Görünmezlik verir.
Revelations–8 atımlık topçu desteği sağlar.
Wet Attack
Aşağıdaki kodları farklı oyun ekranlarındayken klavyeden girerek kullanmanız gereklidir:

Adventure ekranındayken:
JACKPOT–Bir milyon dolar verir.
MAKEITFASTER–Oyun daha hızlı çalışır.
LIKEARABBIT–Oyun zamanı 60 kez hızlı geçer.

3D ekranındayken:
ARMAGEDDON–Tüm düşman gemilerini yokeder.
BOMBERMAN–Düşman gemisini tek atışta patlatır.
PEACE–Korsan saldırılarını kapatır.
DIFFUSE–Geminiz ölümsüz olur.
FREEZE–Düşman gemilerini durdurur.

Carnivores 2

Oyun esnasında klavyeden "debugup" yazarak debug modunu açın. Bu moddayken ekranın sağ üst köşesinde koordinatlarınızı göreceksiniz, ayrıca siz ateş etmedikçe dinolar size saldırmayacaktır. Bunun dışında şu tuşları da kullanabilirsiniz:
CTRL–Daha hızlı koşmanızı sağlar.
SHIFT+S–Oyunu yavaş çekim çalıştırır.
CTRL+N–Uzun mesafelere atlayabilmenizi sağlar.
SHIFT+T–Frame Rate göstergesini açar.
TAB–Tüm haritayı görmenizi sağlar.

Seven Kingdoms 2

Bu oyunda hileleri açabilmek için klavyeden !!##%%&& girin. Ekranda "Cheat codes enabled" mesajı belirecektir. Ardından aşağıdaki tuşları kullanabilirsiniz, ancak unutmayın, her yeni görevde ana kodu tekrar girmeniz gereklidir:
CTRL+M – Tüm haritayı gösterir.
CTRL+T – Tüm teknolojiyi verir.
CTRL+U – Kralınızı ölümsüz yapar.
CTRL+A – Debug mesajlarını açar, kapatır.
CTRL+\ – 1000 birim yiyecek verir.
CTRL+C – 1000 birim hazine verir.
CTRL+Z – Hızlı inşaat modunu açar.



elverişli ırk.Town center'ı daha hızlı çalışıyor. Daha hızlı işçi üretmesi daha hızlı kalkınabileceğinizi gösterir. Orduları ağır olduğundan vurkaç olayına girmeyin çok asker kaybedersiniz. Özellikle Mongol'lar gibi hızlı ırklarla karşı zaafı olan bir ırk.

THE FRANKS

Ana Birimi: Throwing Axeman
Artı özelliği: Knights +2 LOS
Castles cost -25%
Knights +20% HPs
Farm bedeva Upgrade oluyor (Mill gerekir)

Oyunda kolay ilerlemek için en elverişli ırk.Knight'ları çok güçlü. Castle'ları ucuz. Bu sayede hem atak hem savunmada üstünlük sağlayabiliyorlar. Genel olarak birimleri hayli hızlı. Ani ataklar yapabilir veya savunmada bekleyebilirsiniz. Her türlü savaş stratejisine uyum sağlayabilir. Favori ırklarımdan...

THE BYZANTINES

Ana Birimi: Cataphract
Artı özelliği: Monks: 3 kat hızlı Heal ediyor
Binaları: +10% HPs Dark Age, +20% Feudal Age: +30% Castle Age, +40% Imperial Age.
Camels, skirmishers, Pikemen fiyatları: -25%
Fire ships +20% attack
Imperial Age'de -33% fiyatlar düşüyor
Bana göre oyundaki neredeyse en güçlü ırk. Devir ilerledikçe binaları güçleniyor ve fiyatlar düşüyor. Teknolojisi en hızlı ilerleyen ırk. Denizde de fena değiller. Tereddüt etmeden seçebilirsiniz. Eğer düşmanınız ise teknolojisi ilerlemeden, en azından Imperial Age'e geçmeden saldırmalısınız.

THE GOATHS

Ana Birimi: Huskarl
Artı özelliği: Barracks 20% faster
Infantry fiyatı - 10% Feudal Age, - 15% Castle Age, -25% Imperial Age
Infantry +1 attack vs. buildings
Villagers +5 attack vs. wild boar
Imperial Age'de +10 nüfus
Ordunuzun belkemiği Infantry'ler olacak.Her devirde fiyatları düşüyor.Belki de kaynak biriktimenizin yararlı olabileceği birkaç ırktan biri.Bunun yanında binalara çok iyi saldırabiliyorlar. İlk olarak bina bazlı saldırılar düzenlerseniz, rakibi daha çabuk yenebilirsiniz. (Askeri binalara...)

THE SARACENS

Ana Birimi: Mameluke
Artı özelliği: Foot archers +1 attack vs. buildings
Marketindeki fiyatlar sadece %5
Transport Ships'lerin 2X HPs ve 2X taşıma kapasiteleri var
Galleys %20 daha hızlı saldırıyorlar
Cavalry archers +3 attack vs. buildings
Deniz savaşından başka bir numarası olmayan kötü bir ırk. Deniz olmayan bir haritada oynuyorsanız bu ırkı seçmek aptallık olur. Neredeyse tüm artı özellikleri deniz gücü ile bağıntılı. Bunun yanında bina saldırılarında da etkisizler.

THE CELTS

Ana Birimi: Woad Raider
Artı özelliği: Siege Workshops 20% hızlı
Infantry 15% daha hızlı hareket ediyor
Lumberjacks %15 daha hızlı çalışıyor
Siege weapons 20% daha hızlı ateş ediyor
Sıkı ırklardan biri. Çok çeşitli savaş taktikleri uygulayabileceğiniz bir ırk. Özellikle kalabalık savaşlarda ve karşılıklı bölük savaşlarında ortalığı dağıtabilirler. Siege Weapon'ları daha hızlı ateş ettiğinden uzun menzilli atışların üstünde durmalısınız ve bunun yanında hızlı vurkaçlar yapabilirsiniz. Çünkü Infantry'leri normalden hızlı.

THE MONGOLS

Anabirimi: Mangudai
Team Bonus: Scout Cavalry, Light Cavalry +2 LOS
Cavalry archers %20 daha hızlı ateş ediyorlar
Light Cavalry +30% HPs
Hunters 50% daha hızlı avlanıyorlar
Hızlı atak yapmadığınız taktirde genellikle sizi sefil etmeye meyilli bir ırk. Özellikle ekonomi stratejisi üzerine oynayacaksanız bu ırkı pas geçin. Çünkü teknolojileri geri kalıyor ve uzun vadeli birikim stratejisini kaldıramıyor. Cavalry Archer'ları normalden hızlı ateş etiklerinden ordunuzun geneli bu adamlardan kurulu olsun ve hızlı atak yapıp vurun kaçın.

THE VIKINGS

Ana Birimi: Longboat, Berserk
Artı özelliği: Docks cost -33%
Warships cost -20%
Infantry +10% HPs
Feudal Age, +15% Castle Age, +20% Imperial Age Wheelbarrow,
Hand Cart bedeva
Oyunun dengesiz ırklarından biri. Her nekadar denizcilikte iyi gibi görülüyorlarsa da denizcilik bonusları faydasız. Sadece daha ucuz olduklarından dolayı kullanabilirsiniz. Ama kara savaşına yönelirseniz daha akıllıca olur. Infantry'lerin ön planda olduğu bir ordu kurun.

Ekim Erkurt
erkurte@level.com.tr

CTRL+; – Seçili kasabanın nüfusunu 10 kişi artırır.
ALT+CTRL+E – Ününüzü 10 puan düşürür.
ALT+CTRL+R – Ününüzü 10 puan artırır.
Heroes 3: Armageddon's Blade
Oyun esnasında TAB tuşuna basarak komut satırını açın, sonra istediğiniz bir kodu girip,

Enter tuşuyla çalıştırın. İşte komutlar ve etkileri:
Nwcquigon–Seçili kahramana seviye atlatır.
Nwcpadme–Seçili kahramana bir miktar Archangel verir.
Nwcdarthmaul–Seçili kahramana bir miktar Black Knight verir.
Nwccoruscant–Şehrinizin tüm binalarını tamamlar.
Nwcr2d2–Seçili kahramana tüm savaş makinelerini verir.
Nwcwatto–Bol para ve kaynak verir.
Nwcpodracer–Seçili kahramana bol hareket puanı verir.
Nwcprophecy–Bulmaca haritasının tamamını gösterir.
Nwcrevealourselves–Tüm haritayı açar.
Nwcmidichlorians–Seçili kahramana tüm büyüleri ve 999 mana verir.

Grand Theft Auto 2

Aşağıda verilen kodları isim olarak girerek belirtilen etkilerden faydalanabilirsiniz, ancak unutmayın, tüm hileler oyunun her versiyonunda çalışmayabilir:

Gouranga–Hile modunu açmak için önce bunu girmelisiniz.
Yakuzadeath–Ölümsüzlük.
Livelong–Ölümsüzlük.
(Ancak tutuklanabilirsiniz.)
Blastboy–Tüm silahlar.
Navarone–Tüm silahlar.
Losefeds–Polisi oyundan kaldırır.
Desires–En üst seviyede aranan adam olursunuz.

Highfive–Puanınızı 5x ile çarpar.
Bigscore–10 milyon puan verir.
Beefcake–Daha fazla şiddet.
Gorefest–Daha fazla kan.
Iamasucker–Tüm seviyeler, silahlar, ölümsüzlük.

Coolboy–Daha fazla para.
Muchcash–Beşyüzbin dolar verir.
Forallgt– üm silahlar.
Godofgta–Tüm silahlar ve cephane.
Bemeall–Tüm şehirleri açar.
Elvis is here–Polisi kapatır.
Itsallup–Seviye seçmenize imkan verir.

Woodruff

Geçen ay verdiğimiz Woodruff saç baş yoldurtacak kadar zor ve karışık bir adventure. Ama paniğe gerek yok, madem oyunu veriyoruz, tam çözümüyle olayı tamamlamak da bizim görevimiz.



Aslında Woodruff'ın zorluğunun en büyük sebebi, normal mantık sınırlarının dışında olması. Kendi içindeki abzürt mantığı anlamaya başladığınızda aslında o kadar da zor olmadığını göreceksiniz.
Oyunu oynarken dikkat ederseniz rahat edeceğiniz birkaç noktayı burada söylemem gerektiğini düşünüyorum.
• Oyundaki her mekanın ismi, bir yere asılı mavi tabelalarda yazıyor, bunlara dikkat ederek oynarsanız, tam çözümde bir yere gitmeniz gerektiğinde kaybolmazsınız.
Σ Başlarda bulacağınız Tobozon adlı alet aslında bir telefon, ama sayılar yerine BLA, ZIG, DRU gibi tuhaf kelimeler var. Ayrıca, bazı kapıların açılması için gerekli şifreler de buraya kaydediliyor. Bunlara dikkat edin.
• Oyunda bazı yerlerde Stuhl denilen paraya ihtiyacınız oluyor. 1 Stuhl'unuz kaldığında onu harcayamıyorsunuz. Bu durumda red Light District'e gidip son paranızı kollu kumar makinesinde kullanın, 3 Stuhl'unuz olacak. Bunlarla hemen solunuzdaki bilek güreşi yapılan mekana gidip kırmızı veya siyahın üzerine oynayın. Mutlaka kazanırsınız (genellikle kırmızı kazanıyor).
• Alt yazı olmadığı için bazı ipuçlarını kaçırabilirsiniz. Bu durumda aynı diyalogları tekrar dinlemeniz gerekir. Karşınızdaki adam konuşurken dikkat edin.
Oyuna Azimuth'un evinin önünde hafızanızı kaybetmiş ve okuma-yazma bilmez durumda başlıyorsunuz. Oradaki adamla konuşun. Pencerenin üstünde bir çizme var ama alamıyoruz. Sağdaki ekrana geçin. Burada SAD BOZOUK STREET. Üzgün Bozouk ve örgü ören kadınla konuşun. Sağ alttan bir sonraki ekrana geçin. Burası da BRIDGE OF THE SLUMS. Kutuyu tıklayın, altından çıkan somuna tıklayın. Somunu Beggar'a atın, size fırlatacağı çizmeyi alın. Azimuth'un evine geri dönün. Tek çizmeyi, pencerenin üzerindeki diğer çizmeye fırlatıp ikisini de alın. Çizmelerden birisinin içinden Azimuth'un resmi çıkıyor. Soldaki kırmızı düğmeyi alın. Bu aslında Woodruff'ın oyuncak ayısının gözü. Sağa gidip Azimuth'un resmini örgü ören kadına gösterin. Size bir gazete makalesi verecek ama okuma bilmediğinizden bir işe yaramayacak. Sağa gidip asit nehrini yeni çizmelerinizle geçin, yerdeki somunu alın.
WINO ALLEY'deyiz. Sarhoş adamla konuşmaya çalışın, pek de faydalı olacağını sanmıyorum ya, neyse. Yerdeki torbadan bir miktar tüy alın. BARa girin (buradaki diyaloglar kopartabilir sizi, aman diyim). Bardaki kadınla konuşun, ki kendisi aslen sizin ilkokul öğretmeniniz olur. Size bir A harfi verecek ve aşağıdaki büyücü kılıklının JF Sebastian olduğunu söyleyecek. JF'le konuşup bir fincan kahve alın. Konuşmaya devam edip Azimuth'un evinde neler olduğunu öğrenin. Hafızası yerine gelen Woodruff oldukça kızacak (bu arada, oyunu yapanın espri anlayışına hayran kaldım!!). Oyunun isminin koca koca yazdığı ekranda sağa giderseniz tekrar bara gelirsiniz. Ama önce sağdaki fırçayı bulup alın. Bara döndüğünüzde öğretmeninizle konuşup elinizdeki gazete makalesini vererek size okumayı öğretmesini sağlayın. Bu arada, sürekli yukarıdan inip çıkan garsona dikkat ettiniz mi? Garson üst kattaki adamın bardağını doldururken hemen cebine tıklayıp şişe açacağını alın. Alt kattaki duvarda bulunan postere tıklayıp hava durumu kanalının Tobozon numarasını öğrenin. Bardan çıkın.
Sarhoşa kahveyi verin, ayılınca size bir Weather Watch verecek. Fırçanızı alıp arkadaki zift dolu bidonda kullanın. Sad Bozouk caddesine gidip yerdeki A harfinin üzerinde sizin A harfinizi kullanın. İşte her derde deva Tobozon elinizde. İlk kullandığınızda Azimuth'un sizin için bıraktığı mesajı göreceksiniz. Azimuth'un evine gidip içeri bakın. Sağdan devam edin.
STAIRS STREET'deyiz. Dükkanın vitrinine tıklarsanız Woodruff içeride çok güzel bir Bozouk uçurtması olduğunu söyleyecektir. Yerdeki kutuya tekme atarsanız içinden bir fasulye düşecek. Fasulyeyi ve teneke kutuyu alın. Geri dönüp Azimuth'un evinin yanındaki asansörü kullanın ve bir üst kata çıkın.

Bürokrasinin Çarkları

Burası ADMINISTRATION CENTRE. Bürokrat ile konuşun. Soldan ilerleyin. Geldiğiniz yer BROTOFLATRON CENTRE. Postere tıklarsanız fabrikaya işçi arandığını öğreneceksiniz. İş bulma kurumunun Tobozon numarasını arayın. Öküz işveren bayan işe girmek için bir Respiration Certificate (nefes sertifikası !!!) ve Brotoflatron fotoğrafı gerektiğini söyleyecek. Bürokratın yanına geri dönüp Respiration Ceriticate istediğinizde sizden nefesinizin bir örneğini isteyecek. Bu arada, burada Nut (fındık) satan bir dükkan ve High Moral's Club diye bir yer var ama buralara işimiz daha sonra düşecek. HMC'ye girmeye çalışırsanız, kabul edilmek için iyi giyimli olmak gerektiğini öğreneceksiniz. Tekrar sola gidin.
Cui Cui Store'a girin (sağdaki kapı). Kapının arkasında dönüp duran farenin çarkı üzerinde somunu kullanıp çarkı durdurun. Dışarı çıkıp uyuyan dükkan sahibinin yanından plastik parmağı alın. Tekrar dükkana girin. Papağanla konuşmaya çalışın ama sizden çok önündeki resimle (!) ilgileniyor. Ziftli fırçanızı resmin üzerinde kullanıp ilgisini dağıtın. Tekrar konuştuğunuzda size arkasındaki tüyler yolunduğundan High Moral's Club'daki işinden atıldığını söyleyecek. Tüyleri alıp üzerinde kullanırsanız, o da mutlu bir şekilde işine geri dönecektir.
Dükkanın arkasında kumarhaneye açılan gizli bir geçit var. Ama ortam karanlık olduğundan kendinizi bile göremiyorsunuz. Karanlıkta sağ tarafa doğru bir düğme (SWITCH) var, onu bulmalısınız. Daha sonra flapper'ın üzerine iki, glapper'ın üzerine ise bir kere tıklayın. Düğmeye basın. Koca





bir burun çıkacak ortaya. Plastik parmağı buruna sokun (iyk!!). Kumar oynatılan CLANDESTINE BETTING SHOP'a geldik. Kafesteki tiple kızana kadar konuşun. Barmanle konuşup bir bardan su (!) için. Sağdan çıkıp RED LIGHT DISTRICT'e gelin. Aşağıdaki kadınla konuşun. Eskiden kralın sekreteriyken parasızlıktan bu hallere düşmüş garip. Kraliyet odasının Tobozon şifresini verecek size (Throne Room = ZIG STO DRU BLAZ). Sağdaki tilt makinasını üç dört kere kurcalarsanız ilk paranıza (STRUL) kavuşacaksınız. Bunu alıp üstteki tek kollu kumar canavarının üzerinde kullanın (tek strul'unuz kaldığında buraya gelip bu makinayı kullanın). Sola gidip rahip kılıklıyla konuşun. Kumar oynamak isterseniz kırmızı veya siyahın üzerine bir Strul yatırın. Kazanırsanız dört Strul alırsınız. Genellikle kırmızı kazanıyor, en az 20 Strul kazanana kadar oynayın.

Büyük Patron BigWig

Cui Cui dükkanının girişine gidin, asansörle bir üst kata çıkın. Şimdi BIGWIG'S SQUARE'deyiz. Robotun üstündeki yakalığı (False T-Shirt) alın. Alttaki aka dükkanına iki kere girip Mavi Renkli Gözlükleri ve Plastik Çeneyi alın. Soldaki postere tıklarsanız "Heart-ti-Body" isimli TV programının Tobozon numarasını öğrenirsiniz. Burayı arayınca Woodruff Coh Cott'a aşık oluyor. Programda verilen yeni Tobozon numarasını arayıp sekreterle görüşün, size Coh Cott'un özel telefon numarasını vereceğini söylüyor. Tobozon'u bir sonraki kullanışınızda bu numarayı alacaksınız. Üst kata çıkıp yerdeki gölgeye bakın. Kafanıza düşen koca torbayı alın. Asansörle yeniden aşağı inin.

Brotoflatron üzerinde bir Strul kullanıp fotoğrafınızı çektirin. Tobozon'da ekranın altındaki boşluğu fotoğrafınızı koyarsanız otomatik olarak iş bulma kurumu aranacaktır. Ama öküz işveren kadın işe girebilmeniz için iyi giyimli olmanız gerektiğini söyleyecek. Şimdi ne yaparsanız yapın işe kabul edilmiyeceksiniz (sahte gömleği, gözlüğü, plastik çeneyi, zifti fırçayı kendi üzerinizde kullanıp ideal işçi gibi görünseniz bile, gülümsemenizin kötü olduğu bahane edilecek). Siz iyisi mi, Bigwig Square'e geri dönün. Soldaki kapıdan geçip DRY FOUNTAIN SQUARE'e gelin. Çeşmede su yok, ama toprak var. Ivır zıvır satan Bozouk'la konuşun ve bir Strul verip şapka alın. Tekrar konuşun, size karısının Bozouk Tapınağı'nda olduğunu ve kapısının giriş kodunu söyleyecek. (Talent Wiseman = KAH LRZ GOZ GNEE). Eski işine dönmek isteyen bu adama Artistic Sylabble'ı (Sylabble = ses) getirmeniz gerekiyor. İsterseniz aşağıya inip televizyon seyredebilir ve diğer bozouk'la konuşabilirsiniz. Bigwig Square'e geri dönün. Burada en sol üstten FACTORY SQUARE'e gidin. Members of the Schnibble Sect diye bir tarikatın eylem yaptığını göreceksiniz. Yerde oturan adamla konuşun. Yerde duran gazeteyi okuyun ve Woodruff'un aşık olduğu Coh Cott'un aslında Big Wig'in sevgilisi olduğunu öğrenin. Bunu öğrenen Woodruff doğal olarak çökecektir. Arka taraftaki banka klikleyin. Oraya çöken Woodruff hiçbir tepki vermeyecektir. Ağlatana kadar üzerine tıklayın (değer mi bir kız için heee; yakışır mı sana ?!!). Sol taraftaki evin ziline basın. Minik bir Bozouk size mendil getirip geri gidecek. Bir kağıt uçağın uçarak pencereden girdiğini göreceksiniz (oyun aldı başını gidiyor, hadi bakalım...) Zile tekrar basın, gelen kağıdı okuyan Woodruff Azimuth'un hayatta olduğunu öğrenince tekrar kendine gelecektir. Buralardan çıkıp kuru çeşmenin bulunduğu yerde sol üstten gidip tapınak girişine (TEMPLE ENTRANCE) varın. Kapıdaki bekçi içeri girmeniz için sizden Bluxture Nut (kainatın en sert cevizi) isteyecek. Administration Centre'daki fındık dükkanına gidin, ama Woodruff son Bluxture cevizinin Virtual Trip'in sahibine satıldığını öğrenecek. Red Light District'den sağa devam ederseniz Virtual Trip olayına girersiniz. Sağdaki kayanın üzerine tıklayıp yoldan çekin. Asansöre tıklayıp Virtual Trip'in sahibi olan Ernst Blinst'in yanına gelin ve konuşun. Size Bluxture Nut kadar sert bir kaya karşılığında cevizi vereceğini söyleyecek.

Şimdi biraz karışık bir olay var. Tobozon'u açıp hava tahmin kanalına bakın. Bir meteor fırtınasından bahsettiğini duyduğunuzda, meteorun hangi ekranda düşeceğini de söyleyecek. O ekrana gidip Weather Watch'u kullanırsanız, Woodruff meteorun düşeceği yere bir çarpı atar. Biraz beklerseniz meteor düşer ve içinden çıkan taşı Ernst Blinst'e götürüp

PLAYSTATION Hilekâr

Army Men: Air Attack

Aşağıda oyunun bazı bölümlerinin seviye kodlarını bulabilirsiniz:

Level 4 – Aşağı, aşağı, kare, sol, sağ, O, X

Level 6 – Kare, X, kare, üçgen, saol, yukarı, sağ

Championship Motocross

Aşağıda verilen kodları isim olarak kullanırsanız belirtilen etkileri sağlayabilirsiniz:

LIVE ACTION: Wrath Child Fox FMV sahnesini seyredebilmenizi sağlar.

ALL EVENTS: Tüm klasmanlarda yarışabilmenize imkan tanır.

DIRT TRACKS: Tüm pistlerde yarışabilmenize imkan tanır.

OPPOSITE LOCK: Pistleri tersinden yarışabilmenize imkan tanır.

Knockout Kings 2000

Aşağıdaki kodları isim olarak kullanırsanız karşılık gelen karakterleri kullanarak oynayabilirsiniz. Ayrı karakterleri Career ve Exhibition modlarında da kullanabilmek için dövüş öncesi sıralama ekranında O tuşuna basmanız yeterlidir.

Karakter	Kod
Q-Tip	Q TIP
O	O
Gargoyle	GARGOYLE
Jermaine Dupri	JERMAINE DUPRI
Mark Ecko	MARK ECKO
Marlon Wayans	MARLON WAYANS
Tim Duncan	TIM DUNCAN
Allen	ROSWELL
Clown	SHMACKO
Ed Mahone	ED MAHONE

RC Stunt Copter

Aşağıda verilen tuş kombinasyonlarını açılış ekranındayken girmeniz gerekmektedir:

Seviye seçimi: Aşağı, yukarı, sağ, sol, üçgen, X, kare, O.

Altın madalyalar: Aşağı, yukarı, sol, sağ, üçgen, X, kare, O.

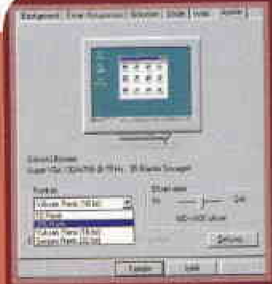
Daha fazla puan: L2, R2, L1, R1, üçgen, O, X, kare.

Final sahnesi: Yukarı, aşağı, sol, sol, X, kare, üçgen, O.

cevizi alın.
Cevizi tapınak bekçisine götürün ama o sizden cevizi kırıp içini getirmenizi isteyecek. Ya sabır deyip tekrar Tobozon'daki hava durumuna bakın. Bir sonraki meteorun nereye düşeceğini öğrenince, WINO'S PLACE'e gidin ve cevizi zift bidonunun üzerinde kullanın (neden diye de sormayın). Meteorun düşeceği söylenen ekrana gidip Weather Watch'u kullanın, cevizi de çarpının üzerinde kullanıp bekleyin. Cevizin üzerine düşen meteor, cevizin içini çıkartacaktır. Onu alıp tapınak bekçisine götürün ki ziftlenen herif sizi tapınağa alsın.

İşte Kafayı Yediğim Yer

Tapınağın içinde 7 bilge kişinin odası ve her odanın önünde giriş şifresi yazılacak bir yer var. TEMPLE CORRIDORS – LEVEL 1'de Taste, Health ve Time Wiseman'lerin odaları var. Time WM'in kapısında "Konseye gittim" yazıyor ve konseyin giriş şifresi de altına iliştirilmiş
(BLAZ KAH ZIG DRU).
Yerdeki gaz tankını ve Cooking Pot Lid'i alın. LEVEL 2 koridorlarına geçin. Burada ise şu kapılar var:
Fertility Wiseman = Şifresini bilmiyoruz.
Talent Wiseman (size şapkayı satan adam) = KAH LRZ GOZ GNEE (kapıyı çalınca adamın karısı açıp bıdı bıdı birşeyler anlatıyor).
Konsey Odası = BLAZ KAH ZIG DRU
Buradaki adam Word Wiseman. Onunla konuşursanız bütün bilgelerin genel bir hafıza ve istek kaybı geçirdiğini, bunun sebebinin de onlara güç veren Sylabble'ları (yani sesleri) kaybetmiş veya unutmuş olmaları alıyoruz. Onu boşverip Coulcil Room'a girin. Buradaki adam Timw wiseman. Onunla konuşun. Time Sylable'a ihtiyaç duyduğunu öğreniyoruz. Cui Cui Store'da bir tane Time Sylable saati vardı ama içinde su olmadığı için çalışmıyordu.
LEVEL 3 – TEMPLE CORRIDORS'a gidin bakalım. Burada da üç tane kapı var.
Strength Wiseman (kapıda "Kral'ın yanındayım" diye bir not var) = Şifresini bilmiyoruz.
Word Wiseman = Şifresini bilmiyoruz.
Throne Room = ZIG STO DRU BLAZ.
Throne Room'a girin. Buradaki adamlardan yerdeki Strength Wiseman, tahttaki ise tabii ki kral. Kralla konuşun, size Ruling Syllable'ı verecek. Daha sonra şişe açacağını krala verin, o da sizi şövalye ilan ediyor ve bir şövalye yüzüğü veriyor. Stregth Wiseman'le konuşunca size Energy Syllable'ı kaybettiğini, ama nerede olduğunu bildiğini söylüyor. Bildiği ise şu: Energy Syllable bilinmeyen Bozouk'un küllerinin içinde bulunduğu ve şifresini bilmediği bir sandığın içinde. Üstelik, bu sandığı bulmak için zamanda geri gitmemiz gerekecek. Peh! Bilmesen daha iyiymiş be! Neyse, sağ taraftan yerden sakızı alın, Strength Wiseman'in yanından güç formüllerinin yazılı olduğu parşömeni alın ve en sağdaki posteri okuyup Taste Wiseman'in giriş şifresini öğrenin : KAH BLAZ ZIG STO. Parşömeni okursanız yedi Bozouk gücünü oluşturmak için dokuz tane ses (Syllable) bulmanız gerektiğini göreceksiniz.
Şimdi biraz su bulmanız lazım. Tobozon'u açıp nereye yağmur yağacağını öğrenin. Oraya gidip Weather Watch'u kullanın, şapkayı çarpının üzerinde kullanın. Yağmur bitince şapkanızı alın. Cui Cui dükkanına gidin. Sağ ön tarafta masanın üzerindeki cihazın bir borusunda delik var, onu sakızla tıkayın. Şapkanın içindeki suyu rezervuarın üzerinde kullanın. Böylece TIME SYLLABLE'ı da almış olduk (9'da 2). Tapınaktaki Council Room'a geri dönün ve Time Syl.'ı Time Wiseman'e verin. Size Word Wiseman'in giriş şifresini (BNZ BNZ BNZ GLAP) ve Advisory Syllable'ı verecek (9'da 3).
Word Wiseman'in odasına girin (BNZ BNZ BNZ GLAP) ve hayvancıkla konuşun. Acıktığını söyleyince fasülyeyi verin ve ELEMANTRY SYLLABLE'ı öğrenin (9'da 4). Tapınaktan çıkın ve Word Wiseman'le konuşun. Ona Basic (veya Elementary) Syllable'ı söyleyin. O da konseye dönmeden önce size kaybolan Health ve Fertility Wiseman'lerin şifrelerini verecek (POO ZIG DRU BNZ ve BNZ POO GLAP BLAZ). Ondan sonra da konsey odasına gidecek.
Health Wiseman'in odasına girin (POO ZIG DRU BNZ). Açılan delikten elinizi uzatırsanız kapıyı da açabilirsiniz. İçeride Health Wiseman'ın Virtual Trip Co'ya gittiğini ve geri dönmezse yardım göndermemizi istediğini söyleyen bir mesajıyla karşılaşacaksınız. Taste Wiseman'in odasına gidin (KAH BLAZ ZIG STO) Kendisi burada ama elinde hiç Schnaplure olmadığı için leziz Bouzouioli yapamadığından dem vuruyor (haa, ben de şey sandıydım!). Buradan çıkıp Level 2'daki Fertility Wiseman'in odasına gidin (BNZ POO GLAP BLAZ) Karısı kapıyı açıp kocasının Green Syllable'ın peşine düştüğünü ve büyük ihtimalle House of Happiness'da olduğunu söyleyecek.



"Screen Type Incorrect!"

Eğer oyunu başlattığınızda böyle bir hata mesajıyla karşılaşırsanız, ekranı 256 renge ayarlamanız gerekir. Bunun için masaüstünde boşbir yere sağ tuşla tıklayın, Özellikler/Ayarlar kartından Renkler seçeneğini 256'ya ayarlayın ve oyunu yeniden çalıştırın.

Maleset bu aylık yerimiz bu kadarına elverdi. Ama önümüzdeki ay Woodruff'un absürt macerasına kesin bir nokta koymak için kaldığımız yerden devam edeceğiz. O zamana kadar, mantığınıza ve aklınıza hakim olun.

Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr



[illegible]

Aşağıda verilem tuş kombinasyonlarını açılış ekranındayken girmeniz gerekmektedir:
64/74 Shiki Modu: Yukarı, yukarı, aşağı, aşağı, sağ, sol, sağ, üçgen.
Atlancer Modu: Sol, sağ, sağ, aşağı, sol, sol, sağ, üçgen.

Queen Fairy Modu: Sol, sağ, sol, aşağı, aşağı, sağ, sağ, üçgen.
Star Geppy X: Aşağı, sol, sol, aşağı, aşağı, sağ, sağ, üçgen.

Wild John Modu: Yukarı, aşağı, sağ, yukarı, aşağı, sağ, yukarı, üçgen.

Triple Play '99

Aşağıda verilen kodları kullanabilmek için öncelikle oyunu dondurun ve sonra L1+L2 tuşlarını yaklaşık on saniye süreyle basılı tutun, sonra da istediğiniz hilenin tuş kombinasyonunu girin.
Yeni stadyumlar: R1, L1, R2, L2, R1, L1, sağ

Reklamlar: L1, R1, L2, ve sağ tuşlarına aynı anda basın ve sonra sağ, üçgen, sol, O girin.

EA Dream Team: Bu kodu takım seçim ekranındayken girmeniz gerekli, sırasıyla sol, sağ, sol, sağ, sol, sağ, sol, sağ, sol, sağ, sol, sağ girin.

WCW Mayhem

Aşağıda verilen kodları password ekranından girerek kullanabilirsiniz:

CBCKRMS – Arka odalar.
DPLGNGRS – Aynı güreşçiyle tekrar oynamanızı sağlar.
PLYNTRCLSC –Classic TNT Nitro modu.
MKSPRCWS – Super güreşçiler.
PLYHDNGYS – Tüm güreşçiler.
CHT4DBST – Quest For The Best modu.
MSKDLTLRY – Masked Rey Mysterio Jr.
NGGDYNLN – Billy Kidman
PRNTSTMN – Stamina göstergesini açar.
PRNTMMNTM – Momentum göstergesini açar.
MKALLWRSTLRSMDGTS – Cüce güreşçiler.

Yamaha CD Recorder

CRW6416S-VK



Hepimizin başına gelmiştir, Internet'ten indirdiğiniz dosyalar Harddisk'inizin bir köşesinde birikir, üzerinde çalıştığınız dosyalar devasal boyutlara ulaşır. Veya, evinize birkaç saatliğine gelen uzak bir akrabanızın oğlunda, iki yıldır aradığınız oyunun kainattaki tek kopyası vardır, ve çocuk yarım saatliğine misafirliğe gelmiştir. Bu gibi durumlarda imdadınıza SCSI CD yazıcılar yetişir. Piyasada birçok firmanın birçok CD Writer modeli mevcut ve bunları birbirinden performans, güvenilirlik gibi kriterlerde ayrılıyor. Ama CD yazıcıların birçok I/O cihazında olduğu gibi, birbirlerinden ayrıldıkları nokta kullandıkları arabirim. EIDE arabiriminin dışında, SCSI denilen bir ikinci arabirim var ki, performans açısından EIDE'den çok üstündür.

Fast SCSI (SCSI-2) arabirim kullanan Yamaha CRW6416S-VK, 6 hızlı yazma, 4 hızlı yeniden yazma ve 16 hızlı okuma kapasitesine sahip. Üzerinde 2 MB tampon belleğe sahip. Ayrıca CD yazılımını oldukça kolaylaştıran Adaptec Easy CD Creater ve Adaptec Direct CD yazılımları ile birlikte geliyor.

Eğer bilgisayarınızda ayrıca CD-Rom kullanmak istemiyorsanız, 16X okuma hızı sizi bir yere kadar idare edebilir. Ancak, günümüzün aşırı CD erişimi gerektiren oyunlarında takılmalar yaşanıyor. Ama, Yamaha'nın esas görevi olan yazma ve yeniden yazma performansından çok memnun kaldığımızı söylemeliyim. Testlerimizde, Writer ile birlikte gelen EasyCD ve DirectCD yazılımlarını kullanarak hazırladığımız Data ve Audio CD'lerin yazılması SCSI-2 arabirimi kullanan bir yazıcı için korkunç derecede uzun denilebilecek süreleri buluyordu (35-40 dakika arasında). Birkaç denemeden sonra bunun, kesinlikle CDWriter'ın değil, kullanıcı dostu olması uğruna işlevsellikten feragat edilen EasyCD programının hatası olduğuna karar verdik. EasyCD yerine Ce-Quadrant'ın ToGo CD yazma programını kullandığımızda 640 MB'lık bir data CD'sinin yazılması 8 dakika 40 saniye gibi bir sürede bitti! Bu performans özellikle hızlı bir şekilde CD kopyalamaya ihtiyaç duyanların ilgisini çekecektir. Ayrıca, EIDE arabirim kullanan CD yazıcıları kullananlar bilirler, CD yazılırken bilgisayara hiçbir şekilde müdahale edilmemelidir. Aksi taktirde CD'ye yazılan bloklarda atlamalar olabilir, hatta CD yanabilir. SCSI-2 gibi hızlı bir arabirim kullandığından, Yamaha'da böyle bir problem yok. Sistem kaynaklarını fazla zorlamadığınız zaman CD yazılırken bile bilgisayarınızı kullanmaya devam edebilirsiniz. Takdir edersiniz ki bu, bizim gibi dakikaların hesabının yapıldığı bir işte çok büyük bir artı.



Donanım sayfalarımızda incelediğimiz ilk CD yazıcı olan Yamaha CRW6416S-VK bizden LEVEL Performans ödülünü almayı başardı. Eğer bilgisayarınızda bir SCSI kartı varsa, veya almayı düşünüyorsanız oldukça yüksek performanslı bir CD yazıcı sahibi olmak da istiyorsanız, Yamaha gönül rahatlığıyla tercih edebilirsiniz.

Teknik Özellikler:

Arabirim	SCSI-2 (Fast SCSI)
Veri Kapasitesi	650 MB (74 dakika CD Audio)
Yazma/Okuma Hızı	Yazma (1X, 2X, 4X, 6X hızlı) Yeniden Yazma (2X, 4X hızlı) Okuma (16X hızlı maksimum)
Desteklenen yazma/okuma formatları	CD-DA, CD-ROM, CD-ROM (XA), CD-I, CD-Bridge, CD-Extra, Video CD
Tampon Veri Belleği	2 MB
Birlikte Verilen Yazılımlar	Adaptec Easy CD Creator, Adaptec DirectCD
Minimum Sistem Gereksinimleri	Pentium 133 işlemci, SCSI arabirim kartı, Windows 95/98/ NT 4.0 ve Service Pack 3/4

BİLGİ İÇİN
Dağıtıcı: Multimedya
Telefon: (0212) 212 98 50
Fiyatı: 299 $ + KDV

Avermedia TVPhone 98

Teknik Özellikler:

Capture Chip'i	BT878KHF
Kombo Özellikleri	TV, FM Radio, Video Capture, Video Konferans, Uzaktan kumanda
Geliştirilebilirlik	Teletext, A2 ve NICAM Stereo eklenebilir
Birlikte Verilen Yazılımlar	CyberLink Video Mail, I.E., Netmeeting, TV ve Capture yazılımları
Sistem İhtiyaçları	Windows 98 ve PCI Port

Özellikle televizyon kartları ve Web kameraları gibi multimedya üzerine aygıtlar üreten Avermedia firmasının en son piyasaya sürdüğü TVPhone 98 adlı bu ürün bilgisayarınıza TV özelliği katmanın yanında PC'den radyo dinleme keyfini de size sunuyor. Ayrıca Video yakalama ve Video konferans yapmanıza da olanak sağlayan bu kart bir kombo kart olarak da oldukça başarılı bir çizgi izliyor. TVPhone 98 kutusunun içinden TV kartının yanında, sürücülerinin ve yazılımının yer aldığı CD, mikrofon, FM radyo anteni, bağlantı kabloları ve pilleri ile bir uzaktan kumanda bile yer alıyor.
PC monitörünüzde 1024*768 çözünürlüğe kadar tam ekran televizyon izlemenize olanak sağlayan kart, 181 kanala kadar kanalı hafızasında tutabiliyor. Bu kanallar arasında seçtiğiniz 16 tanesini aynı anda Preview edebileceğiniz gibi izlenmesini istemediğiniz kanalları da şifreleyebiliyorsunuz. Kartın üzerine isteye bağlı olarak Teletext, A2 ve NICAM modüllerinin eklenmesi de mümkün oluyor. Dijital bir video olarak da nitelendirebileceğimiz bu kart ile TV programları ve Video'lar da RGB 24 ve 15 formatında YUV 4:2:2 AVI olarak kaydedilebiliyor. TV kayıtları için önceden programlama da yapılabiliyor. Böylece siz bilgisayarın başında yokken istediğiniz bir programı sabit diskinize kaydedebiliyorsunuz (Tabii yeterince büyük bir sabit diskiniz varsa). PAL&SECAM ya da NTSC formatlarını da destekleyebilen kartın arka tarafında Coax, Composit ve S-video girişi yer alıyor. Ekran yakalama çözürülüğü olarak NTSC modda 640*480, PAL&SECAM modda ise 768*576 destekleniyor. Ancak hızlı bir sisteminiz ve sabit diskiniz yoksa tabi ki bu çözünürlüklerde akıcı bir yakalama beklememeniz gerekiyor.
Radyo desteği de bulunan PCPhone 98' de böylece tüm FM kanalarını da dinleyebiliyorsunuz ve daha sonradan dinlemek için bunların 20 tanesini hafızaya da kaydedebiliyorsunuz. Kart ile birlikte gelen kumanda ile ise televizyon kanallarını bulma, FM kanal değiştirme, resim yakalama, TV yayınını kaydetme ve daha bir çok işlemi gerçekleştirmenize olanak sağlıyor. Kartı gerekli yazılımlar ve kameranız ile birlikte kullanarak Internet üzerinde Video Konferans yapmanız ve göndereceğiniz mesajlara kendi Video'nuzu eklemeniz de mümkün oluyor.





BİLGİ İÇİN
Dağıtım: Pasifik Bilgisayar
Telefon: (0212) 2128865
Fiyatı: 92 $ + KDV

Microsoft Sidewinder GamePad Pro



Microsoft'un ergonomik, şık ve rahat kullanımlı oyun kontrol cihazları sıkı oyuncuların ilgisini çekiyor. MS Sidewinder Gamepad serisi de buna bir istisna değil.
MS Siwinder Gamepad Pro emsallerinden pekçok yönden daha iyi. Gri, şık görünümü ile sizi etkilemeyi başaramasa bile, inanılmaz kolay kullanımı ve ele tam oturan ergonomisi nedeniyle action oyunlarının üzerindeki kontrolü çok kolaylaştırıyor. USB bağlantı kullandığı için Windows'a tanıtılması ve kurulması çok kolay. Üzerinde programlanabilir altı tuşuna ek olarak, arka tarafında tam işaret parmaklarınızın üzerine denk gelecek şekilde yerleştirilmiş iki tuşu daha var. Bu tuşlar özellikle bol bol ateş etmeniz gereken oyunlarda, birincil ve ikincil ateş butonları olarak kullanılabilir.
Birçok Gamepad'dekinin aksine, dijital değil analog olan Sidewinder'ın yön Pad'i (D-Pad), oyunlarda 360 derecelik tam bir kontrol sağlıyor. Belli bir yöne dönmek için tekrar tekrar D-Pad'e basmanız gerekmiyor, baş parmağınızı D-Pad'in üzerinde o yöne hareket ettirmeniz yeterli. Tabii yumuşak hareketler yerine keskin dönüşler yapmanız gereken dövüş oyunlarında D-Pad'i Standart Mod'a getirebiliyorsunuz. Analog kontrol sağlayan Proportional Mode'da ise, tıpkı bir Analog Joystick'te olduğu gibi ne kadar baskı uygularsanız, oyundan aldığınız tepki de o seviyede artıyor. Oldukça kullanışlı bir özellik.
Hareket Pad'inin hemen sağ altındaki ince tuş ise, SHIFT tuşunun görevini alabiliyor. Böylece GamePad'in sağındaki programlanabilir altı tuşa, SHIFT basılı ve basılı değilken olmak üzere 12 farklı görev atayabiliyorsunuz! Bu, birçok Action oyunu için fazla bile.
Sidewinder GamePad Pro'nun bir diğer artısı ise yanında gelen Game Controller Software 4.0 versiyonu. Gamepad ile ilgili bütün ayarları yapabildiğiniz bu program sayesinde, isterseniz programlanabilir tuşlara bazı klavye tuşlarının görevlerini de atayabiliyorsunuz.
Sonuç olarak, Microsoft Sidewinder GamePad Pro, oldukça makul bir fiyata piyasadaki birçok GamePad'de bulamayacağınız kadar çok fonksiyon sunuyor. Bu aralar GamePad almayı düşünüyorsanız, Sidewinder Pro'yu ciddiye alsanız iyi olur.

Teknik Özellikler:

Bağlantı Arabirimi	USB
Hareket Modları	Analog ve Dijital
Tuş Sayısı	6 Programlanabilir, 1 Shift Fonksiyonu, 2 Ateş Tuşu
Birlikte Verilen Yazılımlar	Sidewinder Controller Software 4.0
Ergonomi	Çok iyi
Sistem İhtiyaçları	Windows 98 ve USB Port



BİLGİ İÇİN
Dağıtım: Microsoft
Telefon: (0212) 2585998
Fiyatı: 37$ + KDV

Microsoft Sidewinder Dual Strike

Teknik Özellikler:

Bağlantı Arabirimi	USB
Hareket Modları	Analog
Tuş Sayısı	6 Programlanabilir, 1 Shift Fonksiyon, 2 Ateş Tuşu
Birlikte Verilen Yazılımlar	Sidewinder Controller Software 4.0
Ergonomi	İyi
Sistem İhtiyaçları	Windows 98 ve USB Port



Oyun kontrol cihazlarında, özellikle de GamePad'lerde, farklı ürünlerin arasında büyük değişiklikler yoktur, hemen hemen hepsi birbirinin yerine geçebilir. Ama Microsoft'un Dual Strike'ı o kadar farklı ki, kullanmadan nasıl birşey olduğunu anlamanız mümkün değil.

Dual Strike, ana olarak iki parçaya ayrılmış bulunuyor. Sol bölümde bir D-Pad, iki programlanabilir ve Shift fonksiyon tuşu bulunuyor. Buraya kadar herşey normal. Dual Strike'ın normal olmayan tarafı sağ kısmı. Sol kısma oynar bir mekanizma ile bağlı bulunan bu kısım, 3D action ve FPS'lerdeki Mouse kontrollerinin yerini alıyor. FPS'lerdeki kafa hareketlerini, araba yarışlarındaki incelikli dönüşleri bu parça sayesinde klavye/mouse kombinasyonuna gerek kalmadan uygulayabiliyorsunuz. Alışması biraz zaman alan bu parça, oyun oynama alışkanlıklarınızı değiştirecek kadar inanılmaz kolaylık sağlıyor.

Sağ parçanın üzerinde ayrıca pro-



gramlanabilir dört tuş, ve GampePad'ın arkasında işaret parmaklarına denk gelen iki de Trigger bulunuyor.

Yanlız, Dual Strike'ın en vurucu özelliği olan sağ parçasından en fazla verimi almak için, oyun kontrollerini kendinize göre GamePad'in üzerindeki tuşlara çok iyi bir şekilde atamalısınız. Dual Strike ile gelen CD'de belli başlı 24 oyunun kontrol şemaları var ama taktir edersiniz ki bu oldukça kısıtlı bir miktar. Ama aynen Strike Pad'de olduğu gibi, kendi kontrol kombinasyonlarınızı oluşturmak Sidewinder Utilities programı sayesinde çok kolay. Bu sağ parçanın en büyük eksisi kısıtlı hareket imkanı nedeniyle mouse ile olduğu kadar hızlı dönüşler yapamayacak olmanız. Sonuç olarak, eğer sıkı bir FPS ve Action oyuncusu iseniz, ve klavye/mouse karmaşasıyla uğraşmadan bütün kontrollerin elinizin altında olmasını istiyorsanuz, Dual Strike'tan daha iyisi şimdilik yok.

BİLGİ İÇİN
Dağıtım: Microsoft
Telefon: (0212) 2585998
Fiyatı: 54$ + KDV

Genius Speed Wheel Formula

Yarış oyunlarından maksimum gerçekliği hissetmek için elinizde tuttuğunuz bir direksiyon ve ayaklarınızın altındaki pedallardan daha iyisini bulamazsınız.

Genius Speed Wheel Formula oldukça şık dizayn edilmiş bir direksiyon/pedal seti. Esas olarak araba yarışları için üretilen bu cihazın pedal kısmının üzerinde yarış ve dövüş oyunları arasında seçim yapmak için bir switch bulunuyor ama açıkçası bir dövüş oyununda direksiyon/pedal setinin kullanılabilirliğinden oldukça şüphe duyduk. O yüzden, biz direksiyonu olması gerektiği gibi yarış oyunlarında test ettik.



Kurulumu oldukça basit olan Speed Wheel'in direksiyon kısmı ön tarafındaki boşluklara geçirilen aparatlar sayesinde masanıza sabitleniyor ve eğer standart dışı bir masanız yoksa (kenarların kalınlığı 10 cm.'den kalın değilse) sabitlendikten sonra direksiyonun oyun sırasında sağa sola savrulması mümkün olmuyor. Ama malesef aynı şeyi pedallar için söyleyemeyeceğiz. Oldukça ağır bir yapıya sahip olması ve altındaki sürtünmeyi arttırıcı parçalara rağmen oyun sırasında pedallara bastıkça sizden uzaklaşmasını önleyemiyorsunuz. Halı veya halıfleks kaplı bir yüzeyin üzerinde kullanılırsa bu tür bir sorunla karşılaşmayacağınızı zannediyorum ama kalebodur veya mermer bir zemin üzerinde bu pedalları bir yandan kullanıp bir yandan da sürekli olarak konumunu düzeltmeniz gerekecektir.

Direksiyonun kullanımı ise oldukça rahat. Tahmini %5'lik bir ölü bölgesi var ama iyi programlanmış bütün yarış oyunlarında (NFS serisi gibi) ölü bölgeyi tanımlayıp direksiyonu ona göre ayarlayabiliyorsunuz. Direksiyonun üstünde her iki tarafta üçer olmak üzere altı adet düğme var. Sağ taraftaki vites kolunun üzerinde ise ikisi solda, ikisi arkada olmak üzere dört tuş var. Toplamda on eden tuş sayısı bir araba yarışçısının ihtiyacını fazlasıyla karşılayacaktır.

Şu sıralar kaliteli ve sağlam bir direksiyona ihtiyacınız varsa, Genius Speed Wheel Formula sizi fazlasıyla tatmin edecektir. Ama pedalları üzerine koyacak bir halınızın olmasına dikkat edin.

BİLGİ İÇİN
Firma: Boğaziçi Bilgisayar
Telefon: (0212) 2889292
Fiyatı: Belli değil

A4 Tech Racing Easy



Bu ay kontrol cihazlarının yoğunca incelendiği Donanım bölümünde, son olarak kaliteli kontrol cihazları ile güvenimizi kazanan A4 Tech'in ilgnç bir ürünü bulunuyor. Racing Easy isimli bu kontrol cihazı, full takım bir direksiyon almaya maddi gücü olmayanlara yönelik olarak tasarlanmış. Görünüş olarak ters çevrilmiş bir Joystik'i andıran aletin üst kısmı (hangi elinizi kullandığınıza bağlı olarak) sol elinizle sağa-sola çevrilebilen bir direksiyon vazifesi görürken, alt kısmını ise sağ elinizle kavramanız gerekiyor. Direksiyon kısmında vites değiştirmek için kullanılabilecek ve baş parmağınızla kolayca ulaşabildiğiniz iki düğme var. Sap kısmında ise gaz ve fren yapmak için kullanılan bir tetik bulunuyor, ve bu tetik A4 Tech Racing Easy'nin en büyük dizayn hatası olarak göze çarpıyor.

Bu hatayı size şöyle anlatayım. Tetiği geri çektiğinizde gaz, ileri ittiğinizde fren vazifesi görüyor (veya seçiminize göre tam tersi). Bu nedenle tetiğin her iki tarafına da birer parmağınızı yerleştirmeniz gerekiyor. Mesela, gaz vermek için tetiği kendinize doğru çekerken, aniden fren yapmanız gerekirse, tetiğin önündeki parmağınız feci bir şekilde sıkışabiliyor. Eski Combat School günlerinden beri oyun oynarken fiziksel anlamda canımın yanması ilk defa Racing Easy ile mümkün oldu.

Racing Easy'nin ikinci eksikliği ise, havada kullanıyor olmanız. Kesinlikle herhangi bir yere sabitlenmediğinden, havada duran iki kolunuz da bir süre sonra yorulmaya başlıyor ve dirseklerinizi bir yere dayama ihtıyacı hissediyorsunuz. Bir üçüncü eksiklik olarak da direksiyon kısmının kısıtlı dönüş açısı ve böylece kısıtlı kontrol sağlıyor olmasını sayabiliriz.

İlginç bir kontrol cihazı olan Racing Easy, malesef dizayn hataları yüzünden istenileni vermeyi başaramıyor. Ama eğer parmaklarınız küçük ise, canınızı yakmadan A4 Tech Racing Easy'yi kullanmanız mümkün olabilir.

BİLGİ İÇİN
Dağıtım: Multimedya
Telefon: (0212) 2168355
Fiyat: 13$ + KDV

DIAMOND Supra Express 56e



Diamond, modem konusunda, rakiplerine oranla biraz daha yüksek fiyatla ama daha büyük avantajlarla seçenekler sunuyor. Daha önce incelediğimiz Supra Express 56e PRO ile neredeyse tamamen aynı özelliklere sahip olan Supra Express 56e'de Diamond kalitesini taşıyor. En çekici yanı görünüşü olan Diamond Supra 56K, zaten piyasadaki en yüksek hız olduğu halde, kullandığı SHOT GUN adlı yeni teknoloji sayesinde iki modemin aynı anda bilgisayarlara bağlanarak maximum 112K hıza ulaşabilmeyi mümkün kılıyor. Ama bu özelliğinden faydalanabilmeniz için Internet Servis Sağlayıcı'nızın mutlaka Ascend Max teknolojisine destek veriyor olması gerekmektedir.

Supra Express ile birlikte bir seri kablo, bir adaptör, bir kurulum CD'si ve açıklama kitapçığı geliyor. CD'de her Internet kullanıcısının işine yarayacak fax ve iletişim programları var. Son zamanlarda iyice yaygınlaşan USB yerine, seri port üzerinden bağlantı yapılan Diamond Supra Express 56e'nin bizim görebildiğimiz tek eksiği, adaptöründen kaynaklanıyordu. Her external modem gibi bir güç kaynağına gerek duyan Supra Express'in adaptörü oldukça kısa ömürlü. Bu sorunu modemin Türkiye distribütörü olan Multimedya firmasına ilettiğimizde bize bunun en kısa zamanda düzeltileceğini belirttiler.

Sonuç olarak, Diamond Supra Express 56e External Modem almak isteyenler için iyi bir seçim.

Teknik Özellikler:

Bağlantı Türü	9 pin Seri Port
Bağlantı Hızı	Max 56600 bps
Standartlar	V90, K56 Flex
Fax Gönderme Özelliği	Var
Full Duplex	Var

BİLGİ İÇİN
Dağıtım: Multimedya
Tel: (0212) 2168355
Fiyatı: 84 $ + KDV



Apache NetExpress

32 Bit



Teknik Özellikler:

Bağlantı Türü	9 pin Seri Port
Bağlantı Hızı	Max 56600 bps
Standartlar	V90, K56 Flex
Fax Gönderme Özelliği	Var
Full Duplex	Var



Ülkemizde adını artık iyice duyurmaya başlayan ve v90 teknolojisini de Türkiye'ye ilk getiren modem firmalarından olan Apache firması tarafından üretilen Apache Netexpress, 56 Kb'lik Internal bir fax/modem. Win 3.1 ve 95 uyumlu olan modem, tak ve çalıştır özelliğine sahip. Bunun dışında K56flex ve V.9 ITU standartlarını da destekliyor. US Robotics uyumlu olan ve ADPCM kodlamasını kullanan modem, standart olan MNP5, V.42bis data sıkıştırması ve MNP2-4,V4.2 hata düzeltme standartlarını destekliyor. 115.200bps DTE hızına (veri alış verişi) sahip olan Apache Netexpress, ayrıca speed buffering (tamponlama) ve veri akış kontrolü de yapabiliyor. Modemde otomatik arama-cevap verme, isteğe bağlı ton-pulse arama seçeneklerinin yanında, 115.200bps'e kadar otomatık hız ayarlaması yapmak da mümkün oluyor.

Kart ile verilen CD'de size ayarlamalarda ve modemi tanıtmada yardımcı olacak programlar ve sürücüler bulunuyor. Bunlar, modeminizin doğru çalışıp çalışmadığını ve sorunun nerede olabileceğini gösterebilen bir Diagnose modülünü de içeriyor. Bu programı yükledikten sonra, CD deki diğer programları yükleyerek, fax kapak sayfası hazırlayabilir, fax çekebilir, Internete bağlanabilir ve BBS' leri kullanabilirsiniz. CD'de yer alan Mega Connect isimli program tüm bu işlemleri gerçekleştirebiliyor. Bununla size gelen faxların kimden geldiğini kolayca görebiliyorsunuz, ayrıca sizin çektiğiniz kişisel fakslara da hiç kimsenin ulaşamaması için şifre koyabilmek de mümkün oluyor. Bu da programın bir başka artısı.

Genelde modem en fazla Internet'e bağlanmak için kullanılan bir aygıt olduğundan Apache Netexpress'in Internet servis sağlayıcısına bağlanırken otomatik olarak V90 standartındaki K56 dan bağlanması onu bir adım ön plana çıkarıyor. V90'ın uygun olmadığı durumlarda ise bu modem K56 Flex standartından bağlanmayı deniyor. Son olarak Apache Netexpress'in diğer bir özelliği ise hızlı ve güvenilir Internet bağlantısı için özel sinyal işletme teknolojisini kullanması.

BİLGİ İÇİN
Dağıtım: Multimedya
Tel: (0212) 212 98 50
Fiyatı: 51 $ + KDV

Jazz Game Beast J-6909 Speaker

Teknik Özellikler:

Çıkış Gücü (PMPO)	500 Watt
Çıkış Gücü (R.M.S) Subwoofer:	10 Watt
Hoparlörler:	3 Watt x 2
Empedans	4 Ohm
Frekans Aralığı	50 Hz - 20 KHz
Manyetik Koruma	Var
Boyutlar En:	115 mm.
Boy:	280 mm.
Derinlik:	212 mm.

Bu ay incelediğimiz Game Beast J-6909'un ilgi çeken birkaç özelliği var. Bu özelliklerden birincisi, kendinden Sub-Woofer'a sahip olması. 10 Watt RMS çıktı değerine sahip olan bu Sub-Woofer, ortalama bir oyuncu için uygun, ama bas müziklerden veya aşırı yüksek seste oyun oynamaktan hoşlanıyorsanız, mucizeler beklememelisiniz.

İkincisi, Game Beast'te bulunan Advanced 3D Sound teknolojisi. Oyunlardan Surround ses alabilmek için genellikle dört hoparlörlü sistemler gerekir. Ama nispeten pahalı olan bu setlere karşın, bazı firmalar ikili hoparlör setleri için kendi Pseudo-Surround teknolojilerini geliştiriyorlar. Game Beast'te de Jazz Speakers'ın Advanced 3D Sound teknolojisi kullanılmış.



Hoparlörün üzerindeki 3 D düğmesine bastığınız anda devreye giren A3S teknolojisi sayesinde, oyunlardaki üç boyutlu sesleri daha iyi hissedebiliyorsunuz. Seslerin arkanızdan geldiği hissini tam olarak yaratamasa da, doğru yerleştirdiğiniz zaman Game Beast J-6909'un A3S teknolojisi seslerin sağ ve solunuzdan geldiği hissine kapılmanızı sağlıyor.

Game Beast'in bir diğer artısı ise üzerinde iki adet kulaklık girişinin bulunması. Böylece, bir arkadaşınızla birlikte etrafınızı rahatsız etmeden yüksek seste oyun oynama şansına sahip oluyorsunuz. Belki ufak ama oldukça hoş bir ayrıntı.

Game Beast'in tek eksisi masanızda bayağı bir yer kaplayacak olması. Çünkü, hoparlörün ses konilerinin yerleşimi nedeniyle, A3S'ten yeterli performansı almak için hoparlörleri bilgisayarınızın iki yanına size göre 45 derece açıyla yerleştirmeniz lazım. Hoparlörlerin uzunlamasına boyutu bayağı fazla olduğundan (21 cm.), böyle bir yerleşim bilgisayar masasında yeterli yeri olmayanlar için bir sorun teşkil edebilir.

Sub-Woofer'ı olmayan birçok hoparlörde önemli bir etken olan bas kalitesi Game Beast'te yeterli düzeyde. Alçak bas sesler ile orta-yüksek frekans aralığındaki sesleri doyurucu bir şekilde verebiliyor. 10W Sub Woofer ve 3 Watt'lık iki hoparlörü ile toplam 16 Watt RMS çıkışına sahip olan Game Beast ortalama bir oyuncunun ihtiyacını karşılayacaktır.

BİLGİ İÇİN
Dağıtıcı: Multimedya
Telefon: (0212) 212 98 50
Fiyatı: 43 $ + KDV

Donanım Pazarı

Dream Machine

İşte paranın alabileceği en iyi bilgisayar

İŞLEMCİ
Pentium III 600 Mhz (YENİ!)
Şimdilik Türkiye pazarındaki en hızlı işlemci
Empa (212) 599 30 50
650 $

ANAKART
Asus PII P3B-F ATX
Tam altı tane PCI slotu var, işlemci hızı soft-menüden ayarlanabiliyor
Çizgi Elektronik (212) 273 14 91
121 $

BELLEK
128 MB SDRAM 100 Mhz
Oyuncular için ideal
252 $

SABİT DİSK
Maxtor 9153506 Diamondmax 16 GB
Okuma hızı çok yüksek.
Karma (212) 233 30 30
369 $

EKRAN KARTI
Creative Ga-Force 256 (YENİ!)
Bütün sınırları zorlayan, devrim yaratacak yeni ekran kartı.
Karma (212) 233 30 30
Multimedya (212) 212 98 50
320 $

MONİTÖR
17' Sony 200 GTS
Görünür kısmı rakiplerinden daha büyük.
Pampa (212) 256 65 90
423 $

CD & DVD ROM
Creative 6X DVD Rom
MPEG2 kartı ile bilikte geliyor.
Multimedya (212) 212 98 50
Empa (212) 599 30 50
Genpa (212) 188 10 78
233$

SES KARTI
Sound Blaster Live!
Ev ve profesyonel kullanım için uygun.
Multimedya (212) 212 98 50
Empa (212) 599 30 50
Genpa (212) 188 10 78

Ekonomik Seçimler

Hem iyi hem ucuz bilgisayar isteyenlere

İŞLEMCİ
Intel Celeron 400
Fiyat/performans oranı çok iyi
Empa (212) 599 30 50
80$

ANAKART
ABIT BE6
1 AGP, 2 ISA, 4 PCI, 1 combo slotu var.
Karma (212) 233 30 30
116 $

BELLEK
64 MB SDRAM 100 Mhz
Oyuncular için yeterli
131 $

SABİT DİSK
Qantum Fireball 13 GB
Yüksek fiyat/performans oranı
Karma (212) 233 30 30
161$

EKRAN KARTI
Creative TNT 2 16 MB
Efsanevi TNT 2, 16 MB Ram ile de oldukça hızlı
Multimedya (212) 212 98 50
Empa (212) 599 30 50
Genpa (212) 188 10 78

MONİTÖR
LG Studioworks 775N (YENİ !)
Fiyatına oranla çok iyi bir 17 inç.
Ufotek (212) 336 61 00
261 $

CD & DVD ROM
Toshiba XM6502B
40 Hızlı, CD'yi tanıma ve genel okuma hızı çok iyi.
Karma (212) 233 30 30
62$

SES KARTI
Sound Blaster Live! Value
Herkesin alması gereken bir ses kartı.
Multimedya (212) 212 98 50
Empa (212) 599 30 50
Genpa (212) 188 10 78

Yan Birimler

Ve biyisayarınıza alabileceğiniz en iyi yan birimler

HOPARLÖR
Cambridge Desktop Theater 5.1 DTT2500
4 satellite hoparlör, 1 tweeter, 1 subwoofer ve kontrol ünitesinden oluşan mükemmel bir set.
Empa (212) 599 30 50
300 $

TV KARTI
Hauppauge TV Kartı
Radyo ve teletext yayınlarını da alabiliyor
Bilgitaş (212) 275 10 70
275 DM

MODEM
Inca Conexant SoftK56
Başarılı bağlantı, maksimuma yakın hız.
Pasifik (212) 212 88 65
30 $

YAZICI
Epson Stylus Color 640
Dakikada 8 sayfa siyah beyaz, 4 sayfa renkli baskı hızı. 1140 X 720 dpi çözünürlükte baskı yapabiliyor.
Romar (212) 252 08 09
77.990.000 TL

TARAYICI
HP ScanJet 3200 C
600 X 1200 Çözünürlük, 30 bit renk derinliği. Paralel bağlantı kullanıyor.
HP (212) 224 59 25
131$

CD YAZICI
Yamaha CRW6416S-VK (YENİ!)
SCSI arabirim kullanan bu yeni Writer, üstün performansıyla göz dolduruyor
299 $
Multimedya (0212) 212 98 50



Gran Turismo 2

The Real Driving Simulator







Playstation' ın efsanevi yarış arabası simulatörü geri dönüyor. Satış rekorlarını kıran olan Gran Turismo' nun yeni versiyonu yolda. Eli kulağında; ha çıktı ha çıkacak. Sizlere sürekli adından bahsettiğim bu müthiş oyunun biraz da kendinden bahsedeyim dedim.

Bugüne kadar Playstation' da bu oyuna yaklaşabilecek bir oyun bile çıkmamışken, şimdi sırada GT2 var. PSX dünyasının merakla beklediği iki olaydan bir tanesi Playstation2, diğeri de GT2. Çok mu uzattım? Peki o zaman. Bakalım GT2 nedir ne değildir!

Po..Po...Poly...

Gran Turismo 2, Polyphony Digital ismli ve işlerini hakikaten iyi yapan bir programlama şirketinden geliyor. Tabi Sony Computer ortaklığıyla. Çıkış tarihiyle ilgili tam bir bilgimiz olmamasına rağmen şu aralar bekleniyor (ya da 2000 başında). Gran Turismo' da olan on bir parkura ek olarak on altı yeni parkur daha var. Bu parkurların içinde offroad parkurlar da var. Oldukça keyif verici olacak gibi gözüküyor. Otomobil firmaları da oyunun yüksek tirajının farkına varıp, ilgilenmeye başlamışlar. Tam 36 tane araba markası var. Geçen oyundaki on marka da dahil. Ehliyet sınavları vardı ya bir de, işte orası yine sakat. Class B, Class A, International C, International B, International A olmak üzere 60(yazıyla altmış) sınavı geçmek zorundasınız. Fakat eğer benim gibi iyi bir GT oyuncusu iseniz ve memory cardınızda GT1' in ehliyet Save dosyaları varsa bunları GT2' ye aktarabiliyorsunuz. Güzel düşünce doğrusu. Bazılarını sınır krizlerinden kurtarmışlar.

Oyundaki gelişmeler bu kadarla da sınırlı kalmıyor. Araçlar fiziksel olarak değil fakat kontrol açısından hasar alıyor. Örneğin arabanızı duvara çarparsanız çizilmiyor bile ama sürekli sağa çekmeye başlıyor. Oyunun simülasyondan farklı birkaç çeşit arcade modu da olacak. Drag racing ve Rally(offroad) racing gibi. Dünyanın farklı yerlerinden gerçek parkurların yanında, yaratılmış kaldırımlı ve toprak yollar var. Araba modifiyeleri artık çok daha detaylı. Daha fazla modifikasyon firması ve sponsor mevcut. E daha fazla sponsor demek daha güzel oyun demek öyle değil mi? Araç sayısı 166 dan 400' e çıktı. Bunun anlamı oyunda Murat 124 de olabileceği mi yoksa? Ben daha önce bir yarış oyununda böyle bir rakam görmedim yani. Hem artık Japon arabalarının yanında daha fazla Amerikan ve Avrupa arabalar olacak. Resimlerde gördüğünüz üzere(eğer basıtlarsa; bilemem!) Rover Mini Cooper ve 99 VolksWagen Beetle bile var. Herhalde acıkan canavar arabalar onları sabah kahvaltısı niyetine yesinler diye...

Grafikler de geliştirilmiş ama ne kadar olduğunu henüz bilmek mümkün değil. Resimlere bakarak bir fikir edinmeye çalışın isterseniz. En sevdiğim bir başka özellik de "yarış zamanı". Gündüz, gece ve benim favorim olan akşamüstü şekilleri yapmışlar.

Tam emin olmadığım ama duyduğumu bilmenizi istediğim yenilikler de şunlar:

- **Çarpma testi:** Aracınızı darbelere karşı test etme.
- Aracınızı isterseniz üstü açılır veya Sunroof' lu yapabilmeniz. Bana fazla inandırıcı gelmedi; içlerini de Texture kaplamaları gerekir; zor iş.
- Oyun belki 2 CD olabilir.
- Link desteği olabilir, olursa süper olur...

Yapılan röportajlarda, Sony Computer yetkilileri GT' nin makinenin sadece %75' ini kullandığını itiraf etmişlerdi. Bu kez konsolunuzu %100 kasacak! Artık kilitlenmeler başlar mı bilinmez. Ama başlarsa artık makinemizin dede olmaya başladığının da habercisi olacaktır, duyurulur. Bye&Smile...

MegaEmin
megaemin@level.com.tr













LEVEL HIT

Resident Evil 3 Nemesis

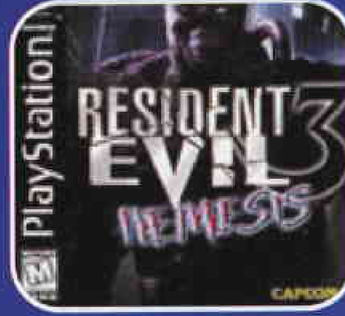
2. Bölüm

Yeniden merhabalar cümle aleme. Yazıma girerken "keyifler bomba" demek isterdim ama maalesef yine mümkün olmadı. Türk halkı daha Gölcük Depremi' ni yeni yeni unutmaya başlamışken, bu kez de Düzce Depremi ile bir kere daha yıkıldı. Hepimize büyük geçmiş olsun. Bu da yetmiyormuş gibi şimdi bir de İstanbul Depremi diye bişii icad ettiler başımıza. Evet bir oyun dergisinde yazdığımın farkındayım ama bazı bilinçsiz bilim adamlarının sorumsuzca davranmaları, halkı bu derece paniğe ve psikolojik problemlere sürüklemeleri beni çileden çıkarttı. Affınıza sığınıyorum. Şimdilerde herkes ölümden bahsetmeye başladı. İnsanların hayatla olan bağları koptu, ülkenin işgücü yavaşladı. Doğal olarak hemen hemen herkes bir sıkıntı içinde. Özellikle İstanbul ve çevresinde oturan arkadaşlar; lütfen böyle spekülasyonlara kulak asmayınız. Sadece önleminizi alınız ve haber bültenlerinde çıkan amcaların doğru mu yanlış mı söylediklerini yorumlamaya çalışınız. Şahsen bana çok saçma geliyor. Siz yine en iyisi Playstation'ı açın. Bu dünyanın yükünü üzerinizden atmaya bire bir tek ilaçtır o. Gerisini merak etmeyiniz. Bu arada, Resident Evil' dan bile korkunç olayların anlatıldığı bu paragrafa katlandığınız için hepinize teşekkür ederim. Gelelim esas olayımıza...

İşte merakla beklenen Resident Evil 3 Nemesis incelemesinin ikinci bölümü. Evet evet; şu anda ellerinizin arasında duruyor. E daha ne bekliyorsunuz? Açın Playstation' u, takıp RE3' ü, başlayın okumaya. İyi eğlenceler ebribadi...

Tam Çözüm

Gelin beraber dalalım olaylara, bakalım neymiş, ne değilmiş. 28 Eylül, gün ışığı... Patlamadan sonra doğru yürüyüp sandığın üzerine tırmanın ve öteki taraftan aşağıya inin. Ufak bir sahne girecek araya. Yaratıkların şehri istila ettiğini ve kasabada tekrar bir şeylerin yanlış gittiğini anlıyoruz. Anlamadığımız şey ise hala nasıl hayatta kalabildiğimiz. Bu kez kendimizi bir depoda buluyoruz. Oradaki bir şişko ile konuşup onu bizimle gelmeye ikna etmeye çalışıyoruz.



Konuşmamız bittikten sonra tekrar kontrol elimize geçiyor. Yukarıdaki Save odasına çıkın ve kapının yanında, duvarda asılı olan anahtarı alın. Bu anahtarı deponun alt katındaki kilitli kapıyı açmak için kullanın. Depodan çıkın. Koridor boyunca devam edin ve kapıdan girin. Açık bir yere çıkıyorsunuz. Sol tarafınızdaki kapıdan girin. Koridor boyunca bir kapı görene kadar ilerleyin. Kapıyı bir zombi kırarak açacak. Tırsmayın. O kapıdan girin. Gaz tüpünü ve ölü adamın elindeki pompalı tüfeği alın. Yerde yeşil Herblerin olduğu koridor boyunca devam edin ve sonundaki kapıdan girin. Zombilerle dolu bir bölgeye çıkacaksınız. Merdivenleri görene kadar yürüyün. Sandığın üzerine çıkın. Duvardaki haritayı almayı unutmayın. Merdivenden çıkıp yeşil herbleri alın. Aşağıya inin. Oradan bir kapıya doğru ilerleyin. İçeri girin. Birkaç ufak basamak görene kadar ilerleyin ve oradan aşağıya inin. Diğer bir kapıyı görene kadar yürüyün ve o kapıdan girin. Bara girdiniz. Burada da bir sahne ile karşılaşacaksınız. Brad' a bir zombi saldıracak. Sakın cephane harcamayın. Brad onun üstesinden gelebilecek kadder guvvetlidir. Kapının yanındaki çakmağı alın ve gaz tüpü ile birleştirin. Girdiğiniz yerden dışarı çıkın. Oradan tekrar koridor boyunca ilerleyin ve basamakları çıkın. Sağa doğru ilerleyin. Burada iki yol göreceksiniz. Burada istediğiniz

















yolu siz seçeceksiniz. Her yolun ayrı bir sahnesi olacak.

1. Yol: Sağdan gidin ve kapıdan girin. Tekrar depoya dönmeye çalışın. Yardım isteyen genç bir kızla karşılaşacaksınız. Yolu takip edin. Deponun dışındaki küçük alanda kızın ölmüş olduğunu farkedeceksiniz. Tekrar barın dış kapısının olduğu yere gidin. 2. Yoldan devam edin. 1.Yolun Sonu.

2. Yol: Soldan gidin ve kapıdan girin. Kendinizi zombilerle dolu olan dar bir koridorda buluyorsunuz. Yakıt dolu varile uzaktan ateş ederek üzerinize doğru gelmekte olan zombileri öldürün. Kapıyı saran halatı yakmak için çakmağı kullanın ve kapıdan çıkın. Çıktığınız zaman düz gidin, duvardaki kırmızı ışığı inceleyin ve kapıdan girin(save odasına değil.) çıkınca sola doğru düz ilerleyip Racoon Police Department binasının ana kapısına gelin. İçeri girin. Ötek bir sehne var.

1.Kontrol Noktası: (Buralarda sizin seçimleriniz etkin rol oynayacak. Oyunun ilerlerinde de bunlarla karşılaşacağız. Birinci seçenek yukarıdaki, ikinci seçenek aşağıdaki yazı demek olacak). 1. Seçenek: Kal ve dövüş. (KN1-1 demek). 2.Seçenek: R.P.D. binasının içine kaçın. (KN1-2 demek).

KN1-1: bu seçenekte Jill' in kontrolünü alacaksınız. İçeri kaçmadan önce Brad' in üzerinden cüzdanını alın. Böylelikle onun kişisel S.T.A.R.S. kartını almış olacaksınız. Bu kartı binanın içindeki bilgisayarda kullanın ve şifreyi alın. "Devam" yazan yere atlayın.

KN1-2: Bu seçenekte Jill otomatik olarak R.P.D. binasına girecek. "Devam" a gidin. Kontrol Noktasının Sonu 2.Yolun Sonu

Devam

Şu anda Resident Evil 2' deki polis merkezinin içinde olmalısınız. Eğer birinci yolu seçtiyseniz, kartınızı kullanarak bilgisayardan şifreyi alın. Eğer kartınız yoksa R.P.D. binasının içinde bulmak zorundasınız. Bilgisayarın yanındaki ikinci haritayı da almayı unutmayın. Diğer kapılar kilitli olduğundan açık olan tek kapıya gidin. Bu kapıdan girin. Burada biraz katliam yaratın ve diğer kapıdan çıkın. Üzerinde kırmızı led yanan iki çekmeceyi kontrol edin. Birincisinde bir mavi kristal, ikincisinde de ofis anahtarı var. Ancak ikinciyi açabilmek için şifreye ihtiyacınız olacak. İkisini de alıp diğer kapıdan çıkın. Burada birisi save odasına öteki de Jill'in S.T.A.R.S. kartına çıkan iki kapı var. Eğer Brad' in kartını almadıysanız bu kartı alıp aynı işlemleri tekrar yaparak ofis anahtarını elde etmeniz gerekiyor. Merdivenden çıkın ve düz devam edin. Kapıdan girin. Koridorun ortasındaki kapıdan (S.T.A.R.S.) girin. Burada almak istediğiniz herşeyi alın (lockpick dahil). R.P.D. binasından dışarı çıkın. Dosdoğru giderek daha önce kilitli olan, yangının yanındaki kapıda lockpick' i kullanın ve içeriye girin. Şimdi şehrin alışveriş merkezindesiniz. Doğru gidin ve diğer kapıya girin. Sağ tarafınızda itfaiye hortumu var ancak şimdilik onu alamıyoruz. Sonra alıcaz. Sol taraftaki kapıya girin. Büyükçe bir yere çıktınız. Doğru ilerleyin ve ilerdeki kapıdan girin. Şimdi bir otoparktasınız. Arabaya bağlı olan mavi kabloları alın. Devam edip save odasına çıkan kapıdan girin. Save odasından çıkın ve yolun sonundaki diğer kapıdan girin. Üçüncü haritayı da duvardan alın. Buradan da çıkın ve bir sahne daha... Affetmeyin sakın elemanı yoksa o sizi fena tıktıklar söylemiş oliym. Sol taraftan ilerleyin çünkü sağ taraftaki asansörü çalıştırmak için gerekli olan bataryaya sahip değilsiniz. Girdiğiniz yerde iki değişik yol var. Sağ taraftaki yol sizi direk olarak restorana çıkarır. Ama siz burada seçim yapmalısınız.

1.Yol: Sağ tarafa gidin ve restorana girin. Lockpick' i kullanarak restoranın arkasındaki kilitli kabini açın. Oradan demir çubuğu alın. Bunu restorandaki kilitli logar kapağını açmak için kullanın. Burada yine bir sahne var. Carlos' la tanışacağız ve ardından yine Nemesis...

1.Yol İçin Kontrol Noktası

1.Seçenek: Merdivenden aşağıya in (KN2.1-1). 2.Seçenek: Nemesis' ten saklan (KN2.1-2).

KN2.1-1: tünele iner inmez kısa bir sahne ile karşılaşacaksınız. Duvardaki delikten dışarıya çıkın(ya da merdiveni kullanarak çıkın; bunu yaparsanız tekrar Nemesis karşınızda)). Yine kısa bir sahne. "Devam" a gidin.

KN2.1-2: Jill ve Carlos Nemesis' ten saklanmaya çalışacaklar. Jill ortalığı biraz dağıtmak ister ve o da ne? Boooooooooooooooooooom! Jill dekorasyonu beğenmemiş ve ortalığa yeni bir şekil vermiştir. Nemesis, yeni







dekorasyona bayılır ve gerçekten bayılır. Siz de bu sırada isterseniz Nemesis' in üzerini arayabilirsiniz. Ama çabuk ayılacak haberiniz ola. Acele olun biraz. Hemencecik dışarıya çıkın. Kısa bir sahne var. "Devam" a gidin. Unutmayın eğer 1.seçeneği seçtiyseniz, yeşil kristal, gazete ofisinin ikinci katında sizi bekliyor olacak.

1.Yol için Kontrol Noktasının Sonu

1.Yolun Sonu

2.Yol: Soldan gidin. Çoklu yol görene kadar devam edin. Buradan da sola gidin. Kapıdan çıkın ve sağa doğru ilerleyip gazete ofisine (press) girin. İçeriye girdikten sonra merdiveni meşrubat makinesine doğru itin ve üzerine çıkın. Ve elektrikleri açın. Aşağı inip kepengin yanındaki diğer cihazı da açın. Kepenk açılacak. Merdivenlerden çıkın ve kapıdan girin. Kısa bir sahnede Carlos ile tanışacaksınız ve ardından bilin bakalım kim??? Nemooooo!

2.Yol için Kontrol Noktası

1.Seçenek: Pencereden dışarı atlayın (KN2.2-1)

2.Seçenek: Nemesis' ten saklanın(KN2.2-2)

KN2.2-1: Siz ve Carlos bir pencereden atlayacaksınız ve kendinizi bir çöplükte bulacaksınız. Oradan çıkın ve diğer sahneyi de izleyin. "Devam" a gidin.

KN2.2-2: Siz ve Carlos Nemesis' ten saklanmaya çalışacaksınız. Nemesis, pencere istikametinde uçacak. Uçtuğu için bayılacak salak. Eğer ilginizi çekerse ganimetleri toplayınız. Binadan çıkın. Kısa bir sahne girecek. "Devam" a gidin. Eğer 2.Yolu seçtiyseniz, yeşil kristal, restoranın altındaki tünelde olacak.

2.Yol için Kontrol Noktası Sonu

2.Yolun Sonu

Devam

Restoranın yanındaki save odasından paslı krank kolunu alın. Yeşil kristali de edinin. Yeşil ve mavi kristalleri kilitli olan kapının yanındaki panelde kullanın. Bu kapıdan girin. Yol üzerindeki yeşil kapıyı pas geçerek soldan öteki kapıya girin. Yolun sonuna doğru gidin. Yeşil herblerin olduğu yere kadar gidip kapıdan girin. Sandığın üzerine çıkın. Treleybüsün arka kapısından içeri girin. Diğer bir sahne için hazırlıklı olun. Nikholai ile de burada tanışıyoruz. Carlos size daha çok nesne taşımanızı sağlayacak bir çanta verecek. Koltuğun üzerindeki ingiliz anahtarını alın. Ön kapısından çıkın. Treleybüsü harekete geçirebilmek için dört nesneye ihtiyacımız olcek. Eğer bir tanesini kullanmak için geri dönerseniz Mikail' in kısa bir sahnesini göreceksiniz. Buradan ayrılıp benzin istasyonuna gidin. Sonuna kadar gittikten sonra karşımıza yine kapalı bir kepenk çıkıyor. Paslı krank kolunu kullanarak orayı açıp içeriye girin. İçeride, eeeeee, şaka yaptım. Kepengi açamadınız. Öyle langır lungur çevirirseniz açılmaz tabi. Neyse, ingiliz anahtarını kullanın bari aynı yerde. Kepenk açılacak. Kapıdan içeriye girin. Yürüdüğünüz zaman bir sahne ile karşılaşacaksınız. Oradaki bir cihazı kontrol edin ve makine yağını alın. Tabi ki bunun için ufak bir puzzle çözmelisiniz. Oyundaki puzzlelar sürekli değiştiğinden size tam bir açıklama yapamıyorum. Sadece yanan harfin üzerindeki ışığın yanmasını sağlayın. Bunu üç kez yamanız gerekli. Biraz uğraşmanız gerekecek. Kısa bir sahne girecek yine. Odadan dışarıya çıkın. Ortalık yine uf oldu. Bu alandan çıkın. Kristal panelinin bulunduğu yöne doğru ilerleyin. Bang! Kapı açılır ve zombiler dışarı... Açılan kapıdan içeriye girin ve heykeldeki taştan kitabı alın. Bu kitabı restoranın dışındaki kanalda kullanın. Diğer taşı alın. Tekrar bahçedeki heykelin yanına gidin. Yeni aldığınız taşı kullanın. Heykelden bataryayı alın. Üçüncü haritada asansörün bulunduğu yere geri gidin. Asansörün yanındaki cihazın üzerinde bataryayı kullanın. Asansörle aşağıya inin. Yol boyunca ilerleyip elektrik santraline girin. Burada çok dar bir koridor var. Diğer kapıdan girin. İçeride iki tane kapalı kepenk("15v-25v", "115v-125v") ve bir adet de kilitli kapı göreceksiniz. Kapalı kapının yanındaki cihazı açın. "15v-25v" kepenginin yanındaki cihazı da çalıştırın. Kırmızıyüksek voltaj) ve yeşil (düşük voltaj) Switchleri kullanarak 15v-25v arası ve 115v-125v arası duruma getirmeniz gerekli. "15v-25v"kepengini açmak için yüksek, düşük, düşük, düşük seçin. Diğeri için ise düşük, yüksek, düşük, yüksek seçin. "15v-25v" kepenginin ardında treleybüsü harekete geçirecek olan sigortayı ve diğerinin ardında da bir dolapta silah bulacaksınız. Önce sigortayı almaya özen gösterin. Dışarı çıkın ve sahne...

3.Kontrol Noktası

1.Seçenek: Kaç(KN3-1)

2.Seçenek: Tellere elehtrik verip zombilerin kafasını patlat Wowwwwwwww! Buna bayılıyorum(KN3-2)

KN3-1: Jill, kilitli kapıya doğru koşacak ve kapıyı kırarak oradan çıkacak. Kısa bir sahne. "Devam" a gidin.

KN3-2: Jill, elektriği açar ve zombiler mefta. "Devam" a gidin. 3. Kontrol Noktasının Sonu

Devam

Buradan ayrılmadan önce sigortayı almış olduğunuzdan emin olun. Asansörle yukarı çıkın. İngiliz









anahtarınızı da yanınıza alarak itfaiye hortumunun olduğu yere gidin. İngiliz anahtarını da kullanarak hortumu alın. Kırmızı lambanın olduğu yere gidin ve kırmızı ışığın olduğu yere hortumu kullanın. Yangın söndüüüüüü. Doğru yürüyün ve kapıdan girin. Koridor boyunca ilerleyin. Kapıdan çıkar çıkmaz önünüzdeki yeni krank kolunu alın. Bu seferki sağlamdır merak etmeyin. Doğru giderek dükkana girin. Bir sahneden sonra masadaki kumandayı alın. Ürünün adını bilgisayara şifre olarak girin. Kapıyı açtınız. İçeriye girip raftaki benzini alın. Orayı terk edin. FMV sahnesi girecek. Oyuna ilk başladığınız yere geri dönün. Hani o kızını bulmak isteyen çatlak adam vardı ya, hah işte oraya. Gittiniz mi? Oki ozman. Gördüğünüz gibi herif aynen nallar fezaya şekilde yatıyor (ölü ölmüş yani). Oraları biraz kurcalayın. Sonra dooooru bara. Yok be, içmeye diil, yeni maceramıza cephane hazırlamaya. Barın arka kapısının oralarda kapalı olan bir kepenk vardı. İşte orada yeni krank kolunuzu kullanın ve mermileri alın. Treleybüsün yanına gidin. Yanınıza sigortayı, makine yağını, benzini ve



mavi kabloyu almayı sakın unutmayın. Makine yağını ve benzini karıştırın. Artık elinizde treleybüsü çalıştırmak için üç eşya var. Treleybüse gidene kadar da bazı olaylarla karşılaşıyorsunuz. Otoparkta yer çatlıyor ve bir deliğe düşüyorsunuz. Ne ballısınız ki hala kenarına tutunabiliyorsunuz (sizi gidi siziiii...)). Amaniiiin! O da ne ola kine? Ula kamyonetteki kutular sanki planlanmışçasına üzerinize doğru kayıyor. Abaoow!

4.Kontrol Noktası

1. Seçenek: Hemen delikten çık(KN4-1). 2. Seçenek: Aşağıya atla(KN4-2)

KN4-1: Jill, hızlıca dışarı çıkar ve kutulardan kurtulmayı başarır. "Devam" a gidin.

KN4-2: Jill kendisini aşağıya bırakır. Bakınız nasıl da ahu gibi süzülüyor... delikten düz devam edin. Merdiveni kullanın. Otoparktan bir önceki yerden çıkacaksınız. Tekrar otoparka dönün. "Devam" a gidin. 4.Kontrol Noktasının Sonu.

Devam

Treleybüse doğru gitmeye devam edin. Yolda tekrar Nemesis ile karşılaşacaksınız. Ondan uzak durun ve bölgeyi terk edin. Bir deprem daha olacak. Ama bu kez delikten kurtulamayacaksınız. Aşağıda bir düşman sizi uyandıracak. Onu öldürmek için yırtınmayın hiç. Sadece iki anahtarı bulup çalıştırın. Böylece merdiven mekanizması çalışacak. Merdiveni indirin ve yukarıya çıkın. Oh be; sonunda treleybüse gelebildik. İçine girin. Benzini, sigortayı ve mavi kabloyu kullanın. Carlos' un içeri gelip size mermi verdiğini gösteren kısa bir sahne olacak. Öteki kısmına geçin ve tekrar sahneyi seyredin. Artık yola koyuldunuz. Bir ses duydunuz. Arka kısma gidin ve tekrar ön tarafa gidin. Treleybüsün frenler de nanay olunca otomatig olaragtan resimdeki saat kulesinin oraya giriyoruz.

5. Kontrol Noktası:

1. Seçenek: Dışarı atlayın (KN5-1). 2. Seçenek: Durdurmaya çalışın (KN5-2)



KN5-1: Jill bir yatak odasında uyanır. O arada neler olduğunu kimsecikler bilmemektedir. Acaba Nemesis ona bir pislik yapmış mıdır? Bunu asla öğrenemeyeceğiz arkadaşlar. Yatak odasından dışarı çıkıp tekrar içeriye girin. Biraz bakının ve duvardan bir şey düşecek. Kabinin içinde küçük bir anahtar olacak. Alın onu. Save odasına dönün ve save odasından çıkın. Şimdi çalışma odasındasınız. Carlos yine kendini gösterecek ve size cephane verecek. Burada hiçbir şeyin önemi yok fakat yeşil kapıyı aklınızda tutun. Diğer kapıdan çıkın. Ana hole geldiniz. İsterseniz cesetten silahı alın. Masanın üzerindeki dördüncü haritayı alın. Merdivenlerin yanında iki müzik kutusu olacak. Birisi sağında, öteki ise solunda. Bunlarla yapacak hiçbir şeyiniz yok. Boşuna kurcalamayın. İsterseniz merkez kapısını açın. Soldaki, yemek odasına açılan kapıdan girin. Buradan da çıkarak piyano odasına varacaksınız. Burada da önemli bir şeyler yok. İbadet yerine benzeyen kapıdan girin (Save odası). Bu odadaki Ladder Key' i alın. Ana hole geri dönün. "Devam" a gidin.

KN5-2: Treleybüsü parçaladınız işte. Beğendiniz mi yaptığınızı? Hı? Çık çık çık. Jill ayağa kalkar. Biraz yürüyüp saat kulesinin o heybetli görüntüsü ile karşılaşın. Hafiften tırsın. Ana kapı içeriden kilitli olduğu için piyano odasına girin. Save odasına girin ve kabinden küçük anahtarı alın. Şimdi ana hole gidin ve dördüncü haritayı ve eğer istiyorsanız ölü adamın bıraktığı silahı alın. Şimdi doğru çalışma odasına gidin ve yatak odasına girin. Biraz kıpırdaşın ve duvardaki tablonun düşmesini bekleyin. Buradan Ladder anahtarını alın ve ana hole geri dönün. "Devam" a gidin. 5. Kontrol Noktasının Sonu

Devam

Merdivenlerden yukarı çıkın. Biraz sizi uğraştıracaklar. Koridorun sonundaki kapıdan girin ve saat kulesinin balkonuna çıkın. Orada bir anahtar var. Şu an için işimize yaramıyor. Anahtarı kullanın ve merdivenin

inmesini sağlayın. Yukarı tırmanın. Burası saatin mekanik odası. Sol taraftaki müziksel aleti inceleyin. Çalan müziği dinleyin ve buna göre bulmacayı çözün. Müzik bulmacası, A' dan F' ye kadar altı parçaya bölünmüş durumda. Her bölüm için uygun melodiyi seçmeniz gerekli. Bu bulmacanın da tam bir çözümünü vermemiz mümkün değil. Boşuna dergiyi arayıp da sormayın, havanızı alırsınız. Bulmacayı çözdüğünüz zaman içinde bir anahtar çıkacak. Onu alın ve küçük anahtarla birleştirin. Raftaki gümüş dişliyi alın. Tekrar çalışma odasına geri dönün. Yeşil kapıyı açmak için birleştirdiğiniz anahtarı kullanın. Koridor boyunca ilerleyip öteki kapıdan girin. İçeride üç tane heykel var. Üçü de farklı renklerde taşlar tutuyor (altın, gümüş bronz). Bu taşları alın ve duvardaki tablolarda kullanın. Soldan sağa geçmişin, şimdinin ve geleceğin tanrıçası... Geçmişin tanrıçasına herhangi bir taşı yerleştirmek saati geri götürür. Diğerleri ise ileri. Her taşın da değişik etkileri vardır. Mesela, altın renkli taşı geçmiş tanrıçasına yerleştirirsek (!!) zamanı iki saat geriye alır. Ama geleceğin tanrıçasına yerleştirilirse dört saat ileriye alır. Bu bulmacanın da tam bir çözümü yok. Uğraşarak saati 12:00:00' a getirmeniz gerekli. İyi şanslar demekten başka bir şey yapamayacağım. Çözdüğünüz zaman, saat açılacak ve altın dişli ortaya çıkacak. Elinizdeki iki dişliyi birleştirin. Tekrar saat mekanik odasına dönün. Odanın arkasındaki cihazda dişliyi kullanın. Saat çalıştı. Nemesis ile dövüşmeye hazır olun ve aşağıya inin. Sahne. Nemesis ile dövüşün. Laf aramızda oturaklı sıkılmış on tane Ice Rounds ile ölüyor denyo. Fakat Jill' i virüsle enfekte olmaktan kurtaramıyoruz.

1 Ekim Gecesi... Nemesis' i öldürdükten sonra kendimizi Save odasında buluyoruz. Jill' e panzehir bulmak için Carlos' u kontrol ediyoruz. Saat bilmecesinin olduğu odaya gidin. Arka taraftaki çanı itekleyerek kapının önünü açın. Kapıdan girin. Sola doğru giderek hastaneye girin. İçeride, Resident Evil 1' den tanıdığımız bir arkidiş olucek. Merhaba deyin ona da. Sağınızdaki save odasına girin. Diğer taraftan çıkın. İçeriden beşinci haritayı ve teybi alın. Asansörde teybi kullanın.

1.Yol: Dördüncü kata çıkın. Düz gidin ve Data odasına girin. Kısa sahneden sonra Data odasının arkasında ward key' i bulun. Dışarı çıkın ve sağdaki yolu izleyerek birinci ward odasına girin. Bu odada cesetten şifreyi alın ve çekmecelerin durumunu ve yerini kontrol edin. İkinci Ward odasına girin. Şimdi, çekmeceyi birinci odadakinin tam arkasına itin. Eğer bunu başarırsanız tablo düşecek. Aaaaaaaa, kasaaaaaa! Şifreyi girin ve mavi ilacı alın. Buradan 2.yola geçin.
1.Yolun Sonu

2.Yol: Asansörle B1'e gidin. Yürüyüp kapıdan girin. Diğer tarafından çıkın. Şu anda laboratuardasınız. Raftan bir zerzevat alın ve büyük tüplerin yanındaki makinede kullanın. Sonra diğer makineyi kapatın. Sonra öteki makinedeki bilmeceyi çözün. Makinedeki iki seviyenin birbirine eşit olmasını sağlamak için uğraşmalısınız. Buradan kırmızı ilacı da edinin. 1.yolu tamamlayın. Her ikisini de tamamladığınız zaman "Devam" a gidin. 2. yolun sonu

Devam

İki ilacı da birleştirin. Yedi saniye içinde hastaneden dışarıya çıkın. Şimdi saat kulesine geri dönün. Yolda hala karşınıza bıkmaz usanmaz düşmanlar çıkıyor. İnatla Jill' in yanına gidiyoruz. Sahneden sonra tekrar Jill' in kontrolü elimize geçiyor. Silahınızı hazırlayın. Özellikle de Lockpick'i almayı unutmayın. Buradan dışarı çıkın. Nemesis ile fazla dalaşmayın. Yemek odasından kaçın. Hastanenin yoluna kadar koşun. Ortadaki kapıyı Lockpick' i kullanarak açın. Bu kapıdan girin (Save odası). Duvardan parkın anahtarını alın. Silahınızı doldurun. Dışarıya çıkıp parkın kapısına gelin. Anahtarınızı kullanarak parka girin. Merdivenlerden aşağıya inin. Köprüden geçip kapıdan içeri girin. Doğru gidip ölü adamdan anahtarı alın. Tekrar parka girdiğiniz yere dönün. Bu kez diğer taraftaki kapıdan girin. Altıncı haritayı da panodan alın. Suyu kontrol eden makineyi bulun. Suya inip bilmeceyi çözeceğiniz şekli görün isterseniz. Görün görün. Çözdüğünüz zaman sular boşalacak. Merdivenlerden aşağıya inin. Yol boyunca yürüyüp merdivenden çıkın. Mezarlığa geldiniz üheeee. Ölü adamdan aldığımız anahtarı kullanan kapıdan girin. Odada, çakmağınızı hazırlayın ve raftaki metal boruyu alın. Şömineyi yakın. Sonra metal boruyu kullanın. İçeriye girin. Strateji odasından anahtarı alın. buradan çıkın ve tekrar Nickolai ile karşılaşacaksınız. Şimdi yanınıza bütün Herbleri ve Aid Spray'leri alın; silahlarınızı doldurun. Odadan dışarı çıkıp devam edin.



Sahne girecek. Treleybüsü harekete geçirmeden önce karşılaştığınız düşman değil mi bu? Bu kez fişini kesin. Bunu öldürmek oldukça zor. Ama Grenade Launcher ile Acid Rounds' u kullanırsanız başarabilirsiniz. Bir sahne gösterilene kadar etrafta dolaşın. İsterseniz sırf sulu yerdeki sokak lambalarını vurarak da onu haklayabilirsiniz. Lambalar suya düşer ve yaratığı elektrik çarpar. Öldürdükten sonra tekrar parka gidin ve anahtarınızla kapalı kapıyı açın. Kapıdan girin ve köprüden geçin. Tekrar Nemesis gözükecek...

Amma oyunmuş yawu, yaz yaz bitmiyor... Bu ay dört sayfaya da sığmadı, diğer oyunun hakkını yiyip yerini de aldı fakat hala bitmedi. Geçen ay dört, bu ay beş sayfayı kaplamasına rağmen maalesef gelecek aya devretmeye devam etmek zorunda. Olsun, yine de çok önemli bilgiler verdik bu ay da. Bunları kullanarak oyunun tadını çıkarabilir, farklı bitirebilirsiniz. Silent Hill ve Dino Crisis' in tam çözümlerinde birçok okurun problemlerle karşılaştıklarını gelen e-maillerden ve telefonlardan biliyorum. Bu sefer böyle problemler yaşamamanız için gördüğünüz gibi elimden geleni yaptım. Umarım kullandığım kısa yolları anlamışsınızdır. Resident Evil 3 Nemesis 3.Bölüm (umarım son bölüm olur) gelecek sayımızda. Level Ocak 2000 sayısında tam çözümün geriye kalanı, The Mercenaries Game' in tam çözümü veya Guide'ı ve bazı yeni bilgiler olacak. Yeni 1000 yılda da birlikte olmak dileğiyle... Hepinize iyi eğlenceler dilerim arkadaşlar. Bye&smile...

MegaEmin
megaemin@level.com.tr









yolu siz seçeceksiniz. Her yolun ayrı bir sahnesi olacak.

1. Yol: Sağdan gidin ve kapıdan girin. Tekrar depoya dönmeye çalışın. Yardım isteyen genç bir kızla karşılaşacaksınız. Yolu takip edin. Deponun dışındaki küçük alanda kızın ölmüş olduğunu farkedeceksiniz. Tekrar barın dış kapısının olduğu yere gidin. 2. Yoldan devam edin. 1.Yolun Sonu.

2. Yol: Soldan gidin ve kapıdan girin. Kendinizi zombilerle dolu olan dar bir koridorda buluyorsunuz. Yakıt dolu varile uzaktan ateş ederek üzerinize doğru gelmekte olan zombileri öldürün. Kapıyı saran halatı yakmak için çakmağı kullanın ve kapıdan çıkın. Çıktığınız zaman düz gidin, duvardaki kırmızı ışığı inceleyin ve kapıdan girin(save odasına değil.) çıkınca sola doğru düz ilerleyip Racoon Police Department binasının ana kapısına gelin. İçeri girin. Ötek bir sehne var.

1.Kontrol Noktası: (Buralarda sizin seçimleriniz etkin rol oynayacak. Oyunun ilerlerinde de bunlarla karşılaşacağız. Birinci seçenek yukarıdaki, ikinci seçenek aşağıdaki yazı demek olacak). 1. Seçenek: Kal ve dövüş. (KN1-1 demek). 2.Seçenek: R.P.D. binasının içine kaçın. (KN1-2 demek).

KN1-1: bu seçenekte Jill' in kontrolünü alacaksınız. İçeri kaçmadan önce Brad' in üzerinden cüzdanını alın. Böylelikle onun kişisel S.T.A.R.S. kartını almış olacaksınız. Bu kartı binanın içindeki bilgisayarda kullanın ve şifreyi alın. "Devam" yazan yere atlayın.

KN1-2: Bu seçenekte Jill otomatik olarak R.P.D. binasına girecek. "Devam" a gidin. Kontrol Noktasının Sonu 2.Yolun Sonu

Devam

Şu anda Resident Evil 2' deki polis merkezinin içinde olmalısınız. Eğer birinci yolu seçtiyseniz, kartınızı kullanarak bilgisayardan şifreyi alın. Eğer kartınız yoksa R.P.D. binasının içinde bulmak zorundasınız. Bilgisayarın yanındaki ikinci haritayı da almayı unutmayın. Diğer kapılar kilitli olduğundan açık olan tek kapıya gidin. Bu kapıdan girin. Burada biraz katliam yaratın ve diğer kapıdan çıkın. Üzerinde kırmızı led yanan iki çekmeceyi kontrol edin. Birincisinde bir mavi kristal, ikincisinde de ofis anahtarı var. Ancak ikinciyi açabilmek için şifreye ihtiyacınız olacak. İkisini de alıp diğer kapıdan çıkın. Burada birisi save odasına öteki de Jill'in S.T.A.R.S. kartına çıkan iki kapı var. Eğer Brad' in kartını almadıysanız bu kartı alıp aynı işlemleri tekrar yaparak ofis anahtarını elde etmeniz gerekiyor. Merdivenden çıkın ve düz devam edin. Kapıdan girin. Koridorun ortasındaki kapıdan (S.T.A.R.S.) girin. Burada almak istediğiniz herşeyi alın (lockpick dahil). R.P.D. binasından dışarı çıkın. Dosdoğru giderek daha önce kilitli olan, yangının yanındaki kapıda lockpick' i kullanın ve içeriye girin. Şimdi şehrin alışveriş merkezindesiniz. Doğru gidin ve diğer kapıya girin. Sağ tarafınızda itfaiye hortumu var ancak şimdilik onu alamıyoruz. Sonra alıcaz. Sol taraftaki kapıya girin. Büyükçe bir yere çıktınız. Doğru ilerleyin ve ilerdeki kapıdan girin. Şimdi bir otoparktasınız. Arabaya bağlı olan mavi kabloları alın. Devam edip save odasına çıkan kapıdan girin. Save odasından çıkın ve yolun sonundaki diğer kapıdan girin. Üçüncü haritayı da duvardan alın. Buradan da çıkın ve bir sahne daha... Affetmeyin sakın elemanı yoksa o sizi fena tıktıklar söylemiş oliym. Sol taraftan ilerleyin çünkü sağ taraftaki asansörü çalıştırmak için gerekli olan bataryaya sahip değilsiniz. Girdiğiniz yerde iki değişik yol var. Sağ taraftaki yol sizi direk olarak restorana çıkarır. Ama siz burada seçim yapmalısınız.

1.Yol: Sağ tarafa gidin ve restorana girin. Lockpick' i kullanarak restoranın arkasındaki kilitli kabini açın. Oradan demir çubuğu alın. Bunu restorandaki kilitli logar kapağını açmak için kullanın. Burada yine bir sahne var. Carlos' la tanışacağız ve ardından yine Nemesis...

1.Yol İçin Kontrol Noktası

1.Seçenek: Merdivenden aşağıya in (KN2.1-1). 2.Seçenek: Nemesis' ten saklan (KN2.1-2).

KN2.1-1: tünele iner inmez kısa bir sahne ile karşılaşacaksınız. Duvardaki delikten dışarıya çıkın(ya da merdiveni kullanarak çıkın; bunu yaparsanız tekrar Nemesis karşınızda)). Yine kısa bir sahne. "Devam" a gidin.

KN2.1-2: Jill ve Carlos Nemesis' ten saklanmaya çalışacaklar. Jill ortalığı biraz dağıtmak ister ve o da ne? Boooooooooooooooooooom! Jill dekorasyonu beğenmemiş ve ortalığa yeni bir şekil vermiştir. Nemesis, yeni







dekorasyona bayılır ve gerçekten bayılır. Siz de bu sırada isterseniz Nemesis' in üzerini arayabilirsiniz. Ama çabuk ayılacak haberiniz ola. Acele olun biraz. Hemencecik dışarıya çıkın. Kısa bir sahne var. "Devam" a gidin. Unutmayın eğer 1.seçeneği seçtiyseniz, yeşil kristal, gazete ofisinin ikinci katında sizi bekliyor olacak.
1.Yol için Kontrol Noktasının Sonu
1.Yolun Sonu
2.Yol: Soldan gidin. Çoklu yol görene kadar devam edin. Buradan da sola gidin. Kapıdan çıkın ve sağa doğru ilerleyip gazete ofisine (press) girin. İçeriye girdikten sonra merdiveni meşrubat makinesine doğru itin ve üzerine çıkın. Ve elektrikleri açın. Aşağı inip kepengin yanındaki diğer cihazı da açın. Kepenk açılacak. Merdivenlerden çıkın ve kapıdan girin. Kısa bir sahnede Carlos ile tanışacaksınız ve ardından bilin bakalım kim??? Nemooooo!

2.Yol için Kontrol Noktası
1.Seçenek: Pencereden dışarı atlayın (KN2.2-1)
2.Seçenek: Nemesis' ten saklanın(KN2.2-2)

KN2.2-1: Siz ve Carlos bir pencereden atlayacaksınız ve kendinizi bir çöplükte bulacaksınız. Oradan çıkın ve diğer sahneyi de izleyin. "Devam" a gidin.
KN2.2-2: Siz ve Carlos Nemesis' ten saklanmaya çalışacaksınız. Nemesis, pencere istikametinde uçacak. Uçtuğu için bayılacak salak. Eğer ilginizi çekerse ganimetleri toplayınız. Binadan çıkın. Kısa bir sahne girecek. "Devam" a gidin. Eğer 2.Yolu seçtiyseniz, yeşil kristal, restoranın altındaki tünelde olacak.
2.Yol için Kontrol Noktası Sonu
2.Yolun Sonu

Devam

Restoranın yanındaki save odasından paslı krank kolunu alın. Yeşil kristali de edinin. Yeşil ve mavi kristalleri kilitli olan kapının yanındaki panelde kullanın. Bu kapıdan girin. Yol üzerindeki yeşil kapıyı pas geçerek soldan öteki kapıya girin. Yolun sonuna doğru gidin. Yeşil herblerin olduğu yere kadar gidip kapıdan girin. Sandığın üzerine çıkın. Treleybüsün arka kapısından içeri girin. Diğer bir sahne için hazırlıklı olun. Nikholai ile de burada tanışıyoruz. Carlos size daha çok nesne taşımanızı sağlayacak bir çanta verecek. Koltuğun üzerindeki ingiliz anahtarını alın. Ön kapısından çıkın. Treleybüsü harekete geçirebilmek için dört nesneye ihtiyacımız olcek. Eğer bir tanesini kullanmak için geri dönerseniz Mikail' in kısa bir sahnesini göreceksiniz. Buradan ayrılıp benzin istasyonuna gidin. Sonuna kadar gittikten sonra karşımıza yine kapalı bir kepenk çıkıyor. Paslı krank kolunu kullanarak orayı açıp içeriye girin. İçeride, eeeeee, şaka yaptım. Kepengi açamadınız. Öyle langır lungur çevirirseniz açılmaz tabi. Neyse, ingiliz anahtarını kullanın bari aynı yerde. Kepenk açılacak. Kapıdan içeriye girin. Yürüdüğünüz zaman bir sahne ile karşılaşacaksınız. Oradaki bir cihazı kontrol edin ve makine yağını alın. Tabi ki bunun için ufak bir puzzle çözmelisiniz. Oyundaki puzzlelar sürekli değiştiğinden size tam bir açıklama yapamıyorum. Sadece yanan harfin üzerindeki ışığın yanmasını sağlayın. Bunu üç kez yamanız gerekli. Biraz uğraşmanız gerekecek. Kısa bir sahne girecek yine. Odadan dışarıya çıkın. Ortalık yine uf oldu. Bu alandan çıkın. Kristal panelinin bulunduğu yöne doğru ilerleyin. Bang! Kapı açılır ve zombiler dışarı... Açılan kapıdan içeriye girin ve heykeldeki taştan kitabı alın. Bu kitabı restoranın dışındaki kanalda kullanın. Diğer taşı alın. Tekrar bahçedeki heykelin yanına gidin. Yeni aldığınız taşı kullanın. Heykelden bataryayı alın. Üçüncü haritada asansörün bulunduğu yere geri gidin. Asansörün yanındaki cihazın üzerinde bataryayı kullanın. Asansörle aşağıya inin. Yol boyunca ilerleyip elektrik santraline girin. Burada çok dar bir koridor var. Diğer kapıdan girin. İçeride iki tane kapalı kepenk("15v-25v", "115v-125v") ve bir adet de kilitli kapı göreceksiniz. Kapalı kapının yanındaki cihazı açın. "15v-25v" kepenginin yanındaki cihazı da çalıştırın. Kırmızı:yüksek voltaj) ve yeşil (düşük voltaj) Switchleri kullanarak 15v-25v arası ve 115v-125v arası duruma getirmeniz gerekli. "15v-25v"kepengini açmak için yüksek, düşük, düşük, düşük seçin. Diğeri için ise düşük, yüksek, düşük, yüksek seçin. "15v-25v" kepenginin ardında treleybüsü harekete geçirecek olan sigortayı ve diğerinin ardında da bir dolapta silah bulacaksınız. Önce sigortayı almaya özen gösterin. Dışarı çıkın ve sahne...

3.Kontrol Noktası
1.Seçenek: Kaç(KN3-1)
2.Seçenek: Tellere elehtrik verip zombilerin kafasını patlat Wowwwwwwww! Buna bayılıyorum(KN3-2)
KN3-1: Jill, kilitli kapıya doğru koşacak ve kapıyı kırarak oradan çıkacak. Kısa bir sahne. "Devam" a gidin.
KN3-2: Jill, elektriği açar ve zombiler mefta. "Devam" a gidin. 3. Kontrol Noktasının Sonu

Devam

Buradan ayrılmadan önce sigortayı almış olduğunuzdan emin olun. Asansörle yukarı çıkın. İngiliz













anahtarınızı da yanınıza alarak itfaiye hortumunun olduğu yere gidin. İngiliz anahtarını da kullanarak hortumu alın. Kırmızı lambanın olduğu yere gidin ve kırmızı ışığın olduğu yere hortumu kullanın. Yangın söndüüüüüü. Doğru yürüyün ve kapıdan girin. Koridor boyunca ilerleyin. Kapıdan çıkar çıkmaz önünüzdeki yeni krank kolunu alın. Bu seferki sağlamdır merak etmeyin. Doğru giderek dükkana girin. Bir sahneden sonra masadaki kumandayı alın. Ürünün adını bilgisayara şifre olarak girin. Kapıyı açtınız. İçeriye girip raftaki benzini alın. Orayı terk edin. FMV sahnesi girecek. Oyuna ilk başladığınız yere geri dönün. Hani o kızını bulmak isteyen çatlak adam vardı ya, hah işte oraya. Gittiniz mi? Oki ozman. Gördüğünüz gibi herif aynen nallar fezaya şekilde yatıyor (ölü ölmüş yani). Oraları biraz kurcalayın. Sonra dooooru bara. Yok be, içmeye diil, yeni maceramıza cephane hazırlamaya. Barın arka kapısının oralarda kapalı olan bir kepenk vardı. İşte orada yeni krank kolunuzu kullanın ve mermileri alın. Treleybüsün yanına gidin. Yanınıza sigortayı, makine yağını, benzini ve mavi kabloyu almayı sakın unutmayın. Makine yağını ve benzini karıştırın. Artık elinizde treleybüsü çalıştırmak için üç eşya var. Treleybüse gidene kadar da bazı olaylarla karşılaşıyorsunuz. Otoparkta yer çatlıyor ve bir deliğe düşüyorsunuz. Ne ballısınız ki hala kenarına tutunabiliyorsunuz (sizi gidi siziiii...)). Amaniiiin! O da ne ola kine? Ula kamyonetteki kutular sanki planlanmışçasına üzerinize doğru kayıyor. Abaoow!

4.Kontrol Noktası
1. Seçenek: Hemen delikten çık(KN4-1). 2. Seçenek: Aşağıya atla(KN4-2)
KN4-1: Jill, hızlıca dışarı çıkar ve kutulardan kurtulmayı başarır. "Devam" a gidin.
KN4-2: Jill kendisini aşağıya bırakır. Bakınız nasıl da ahu gibi süzülüyor... delikten düz devam edin. Merdiveni kullanın. Otoparktan bir önceki yerden çıkacaksınız. Tekrar otoparka dönün. "Devam" a gidin. 4.Kontrol Noktasının Sonu.

Devam

Treleybüse doğru gitmeye devam edin. Yolda tekrar Nemesis ile karşılaşacaksınız. Ondan uzak durun ve bölgeyi terk edin. Bir deprem daha olacak. Ama bu kez delikten kurtulamayacaksınız. Aşağıda bir düşman sizi uyandıracak. Onu öldürmek için yırtınmayın hiç. Sadece iki anahtarı bulup çalıştırın. Böylece merdiven mekanizması çalışacak. Merdiveni indirin ve yukarıya çıkın. Oh be; sonunda treleybüse gelebildik. İçine girin. Benzini, sigortayı ve mavi kabloyu kullanın. Carlos' un içeri gelip size mermi verdiğini gösteren kısa bir sahne olacak. Öteki kısmına geçin ve tekrar sahneyi seyredin. Artık yola koyuldunuz. Bir ses duydunuz. Arka kısma gidin ve tekrar ön tarafa gidin. Treleybüsün frenler de nanay olunca otomatig olaragtan resimdeki saat kulesinin oraya giriyoruz.

5. Kontrol Noktası:
1. Seçenek: Dışarı atlayın (KN5-1). 2. Seçenek: Durdurmaya çalışın (KN5-2)
KN5-1: Jill bir yatak odasında uyanır. O arada neler olduğunu kimsecikler bilmemektedir. Acaba Nemesis ona bir pislik yapmış mıdır? Bunu asla öğrenemeyeceğiz arkadaşlar. Yatak odasından dışarı çıkıp tekrar içeriye girin. Biraz bakının ve duvardan bir şey düşecek. Kabinin içinde küçük bir anahtar olacak. Alın onu. Save odasına dönün ve save odasından çıkın. Şimdi çalışma odasındasınız. Carlos yine kendini gösterecek ve size cephane verecek. Burada hiçbir şeyin önemi yok fakat yeşil kapıyı aklınızda tutun. Diğer kapıdan çıkın. Ana hole geldiniz. İsterseniz cesetten silahı alın. Masanın üzerindeki dördüncü haritayı alın. Merdivenlerin yanında iki müzik kutusu olacak. Birisi sağında, öteki ise solunda. Bunlarla yapacak hiçbir şeyiniz yok. Boşuna kurcalamayın. İsterseniz merkez kapısını açın. Soldaki, yemek odasına açılan kapıdan girin. Buradan da çıkarak piyano odasına varacaksınız. Burada da önemli bir şeyler yok. İbadet yerine benzeyen kapıdan girin (Save odası). Bu odadaki Ladder Key' i alın. Ana hole geri dönün. "Devam" a gidin.

KN5-2: Treleybüsü parçaladınız işte. Beğendiniz mi yaptığınızı? Hı? Cık cık cık. Jill ayağa kalkar. Biraz yürüyüp saat kulesinin o heybetli görüntüsü ile karşılaşın. Hafiften tırsın. Ana kapı içeriden kilitli olduğu için piyano odasına girin. Save odasına girin ve kabinden küçük anahtarı alın. Şimdi ana hole gidin ve dördüncü haritayı ve eğer istiyorsanız ölü adamın bıraktığı silahı alın. Şimdi doğru çalışma odasına gidin ve yatak odasına girin. Biraz kıpırdaşın ve duvardaki tablonun düşmesini bekleyin. Buradan Ladder anahtarını alın ve ana hole geri dönün. "Devam" a gidin. 5. Kontrol Noktasının Sonu

Devam

Merdivenlerden yukarı çıkın. Biraz sizi uğraştıracaklar. Koridorun sonundaki kapıdan girin ve saat kulesinin balkonuna çıkın. Orada bir anahtar var. Şu an için işimize yaramıyor. Anahtarı kullanın ve merdivenin

inmesini sağlayın. Yukarı tırmanın. Burası saatin mekanik odası. Sol taraftaki müziksel aleti inceleyin. Çalan müziği dinleyin ve buna göre bulmacayı çözün. Müzik bulmacası, A' dan F' ye kadar altı parçaya bölünmüş durumda. Her bölüm için uygun melodiyi seçmeniz gerekli. Bu bulmacanın da tam bir çözümünü vermemiz mümkün değil. Boşuna dergiyi arayıp da sormayın, havanızı alırsınız. Bulmacayı çözdüğünüz zaman içinde bir anahtar çıkacak. Onu alın ve küçük anahtarla birleştirin. Raftaki gümüş dişliyi alın. Tekrar çalışma odasına geri dönün. Yeşil kapıyı açmak için birleştirdiğiniz anahtarı kullanın. Koridor boyunca ilerleyip öteki kapıdan girin. İçeride üç tane heykel var. Üçü de farklı renklerde taşlar tutuyor (altın, gümüş bronz). Bu taşları alın ve duvardaki tablolarda kullanın. Soldan sağa geçmişin, şimdinin ve geleceğin tanrıçası... Geçmişin tanrıçasına herhangi bir taşı yerleştirmek saati geri götürür. Diğerleri ise ileri. Her taşın da değişik etkileri vardır. Mesela, altın renkli taşı geçmiş tanrıçasına yerleştirirsek (!!) zamanı iki saat geriye alır. Ama geleceğin tanrıçasına yerleştirilirse dört saat ileriye alır. Bu bulmacanın da tam bir çözümü yok. Uğraşarak saati 12:00:00' a getirmeniz gerekli. İyi şanslar demekten başka bir şey yapamayacağım. Çözdüğünüz zaman, saat açılacak ve altın dişli ortaya çıkacak. Elinizdeki iki dişliyi birleştirin. Tekrar saat mekanik odasına dönün. Odanın arkasındaki cihazda dişliyi kullanın. Saat çalıştı. Nemesis ile dövüşmeye hazır olun ve aşağıya inin. Sahne. Nemesis ile dövüşün. Laf aramızda oturaklı sıkılmış on tane Ice Rounds ile ölüyor denyo. Fakat Jill' i virüsle enfekte olmaktan kurtaramıyoruz.

1 Ekim Gecesi... Nemesis' i öldürdükten sonra kendimizi Save odasında buluyoruz. Jill' e panzehir bulmak için Carlos' u kontrol ediyoruz. Saat bilmecesinin olduğu odaya gidin. Arka taraftaki çanı itekleyerek kapının önünü açın. Kapıdan girin. Sola doğru giderek hastaneye girin. İçeride, Resident Evil 1' den tanıdığımız bir arkidiş olucek. Merhaba deyin ona da. Sağınızdaki save odasına girin. Diğer taraftan çıkın. İçeriden beşinci haritayı ve teybi alın. Asansörde teybi kullanın.

1.Yol: Dördüncü kata çıkın. Düz gidin ve Data odasına girin. Kısa sahneden sonra Data odasının arkasında ward key' i bulun. Dışarı çıkın ve sağdaki yolu izleyerek birinci ward odasına girin. Bu odada cesetten şifreyi alın ve çekmecelerin durumunu ve yerini kontrol edin. İkinci Ward odasına girin. Şimdi, çekmeceyi birinci odadakinin tam arkasına itin. Eğer bunu başarırsanız tablo düşecek. Aaaaaaaa, kasaaaaaa! Şifreyi girin ve mavi ilacı alın. Buradan 2.yola geçin.

1.Yolun Sonu

2.Yol: Asansörle B1'e gidin. Yürüyüp kapıdan girin. Diğer tarafından çıkın. Şu anda laboratuardasınız. Raftan bir zerzevat alın ve büyük tüplerin yanındaki makinede kullanın. Sonra diğer makineyi kapatın. Sonra öteki makinedeki bilmeceyi çözün. Makinedeki iki seviyenin birbirine eşit olmasını sağlamak için uğraşmalısınız. Buradan kırmızı ilacı da edinin. 1.yolu tamamlayın. Her ikisini de tamamladığınız zaman "Devam" a gidin. 2. yolun sonu

Devam

İki ilacı da birleştirin. Yedi saniye içinde hastaneden dışarıya çıkın. Şimdi saat kulesine geri dönün. Yolda hala karşınıza bıkmaz usanmaz düşmanlar çıkıyor. İnatla Jill' in yanına gidiyoruz. Sahneden sonra tekrar Jill' in kontrolü elimize geçiyor. Silahınızı hazırlayın. Özellikle de Lockpick'i almayı unutmayın. Buradan dışarı çıkın. Nemesis ile fazla dalaşmayın. Yemek odasından kaçın. Hastanenin yoluna kadar koşun. Ortadaki kapıyı Lockpick' i kullanarak açın. Bu kapıdan girin (Save odası). Duvardan parkın anahtarını alın. Silahınızı doldurun. Dışarıya çıkıp parkın kapısına gelin. Anahtarınızı kullanarak parka girin. Merdivenlerden aşağıya inin. Köprüden geçip kapıdan içeri girin. Doğru gidip ölü adamdan anahtarı alın. Tekrar parka girdiğiniz yere dönün. Bu kez diğer taraftaki kapıdan girin. Altıncı haritayı da panodan alın. Suyu kontrol eden makineyi bulun. Suya inip bilmeceyi çözeceğiniz şekli görün isterseniz. Görün görün. Çözdüğünüz zaman sular boşalacak. Merdivenlerden aşağıya inin. Yol boyunca yürüyüp merdivenden çıkın. Mezarlığa geldiniz üheeee. Ölü adamdan aldığımız anahtarı kullanarak kapıdan girin. Odada, çakmağınızı hazırlayın ve raftaki metal boruyu alın. Şömineyi yakın. Sonra metal boruyu kullanın. İçeriye girin. Strateji odasından anahtarı alın. buradan çıkın ve tekrar Nickolai ile karşılaşacaksınız. Şimdi yanınıza bütün Herbleri ve Aid Spray'leri alın; silahlarınızı doldurun. Odadan dışarı çıkıp devam edin.



Sahne girecek. Treleybüsü harekete geçirmeden önce karşılaştığınız düşman değil mi bu? Bu kez fişini kesin. Bunu öldürmek oldukça zor. Ama Grenade Launcher ile Acid Rounds' u kullanırsanız başarabilirsiniz. Bir sahne gösterilene kadar etrafta dolaşın. İsterseniz sırf sulu yerdeki sokak lambalarını vurarak da onu haklayabilirsiniz. Lambalar suya düşer ve yaratığı elektrik çarpar. Öldürdükten sonra tekrar parka gidin ve anahtarınızla kapalı kapıyı açın. Kapıdan girin ve köprüden geçin. Tekrar Nemesis gözükecek...

Amma oyunmuş yawu, yaz yaz bitmiyor... Bu ay dört sayfaya da sığmadı, diğer oyunun hakkını yiyip yerini de aldı fakat hala bitmedi. Geçen ay dört, bu ay beş sayfayı kaplamasına rağmen maalesef gelecek aya devretmeye devam etmek zorunda. Olsun, yine de çok önemli bilgiler verdik bu ay da. Bunları kullanarak oyunun tadını çıkarabilir, farklı bitirebilirsiniz. Silent Hill ve Dino Crisis' in tam çözümlerinde birçok okurun problemlerle karşılaştıklarını gelen e-maillerden ve telefonlardan biliyorum. Bu sefer böyle problemler yaşamamanız için gördüğünüz gibi elimden geleni yaptım. Umarım kullandığım kısa yolları anlamışsınızdır. Resident Evil 3 Nemesis 3.Bölüm (umarım son bölüm olur) gelecek sayımızda. Level Ocak 2000 sayısında tam çözümün geriye kalanı, The Mercenaries Game' in tam çözümü veya Guide'ı ve bazı yeni bilgiler olacak. Yeni 1000 yılda da birlikte olmak dileğiyle... Hepinize iyi eğlenceler dilerim arkadaşlar. Bye&smile...

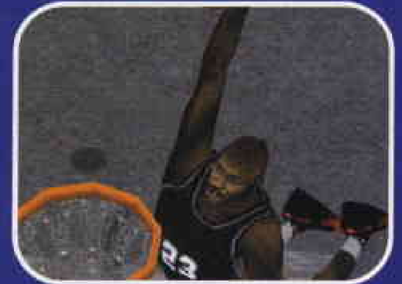
MegaEmin
megaemin@level.com.tr

NBA LIVE 2000

Neden uğraşıyorum bilinmez, Electronic Arts yine yapmış yapacağını.

Evinde Playstation'u olup da basketboldan hoşlananlar tabii ki alacaklar. Basketbolla o kadar arası olmayanlar da belki eş dosttan görüp "Aslında fena diilmiş hani!" deyip edinecekler. Playstation'u olmayanlar da hiç edinmeyecekler. Olay bu kadar net. Hal böyleyken ben kendimi fuzuli işlerle uğraşan uykusu kaçmış bir adam gibi hissetmem de ne yaparım ?

Bi zamanlar ben de NBA Action'u kaçırmadan seyreder, yorumlarımı esirgemezdim (hakkaten bak!), sonra yavaş yavaş uzak takibe geçtim. NBA'den ziyade bizim maçlara ağırlık verdim, anladım ki hata etmişim. Yazı teslim günleri nasılsa yumurtanın kapısından içeri girmeye başladığı yazarlar arasına dahil oluyorum, uyku süremi bi yarım saatçik daha geciktirip sabahın üçünde dördünde başlayan maçları paşa paşa seyredebilirmişim aslında. Neyse, EA diyorduk, NBA diyorduk. Her şeyden önce Playstation oyuncuları, galiba bu konuda da PC kullanıcılarından daha avantajlılar. Gerek yükleme süresi, gerekse de oyun içindeki performans Playstation sahiplerinin lehine işliyor.. Tabii aradaki videolar da cabası. Gelelim Playstation'daki bir iki ufak pürüze: Öncelikle PC'deki kadar geniş bir tuş zenginliği yok, ancak bu durumun çok da önemli bir sorun yaratmayacağını düşünüyorum, çünkü oyuncunun hizmetine sunulan tuşlar bir-iki alıştırmanın ardından fazlasıyla iş gördüklerini gösteriyorlar. Canımı sıkan asıl nokta ise oyun hızlı çalışıyor diye böbürlendiğim halde zaman zaman (ama merak etmeyin, bunlar ender zaman zamanları) oyunun takılıp beni, sonu aleti resetlemeye, kendimi de yarım kalmış maçın üzerine bir bardak soğuk su içmek için mutfağa götüren nöbetlere neden olması. Gerçi bendeki CD'nin beta olmasından da şüphelenmiyor değilim hani, ama bana kalırsa piyasaya sürülecek olan CD'lerde de fazla bir değişiklik olmayacak, kimbilir belki de Playstation 2 sohbetlerinin döndüğü bu günlerde evlerimizdeki cihazımızı emekli etmenin zamanı yavaştan gelmiştir (Yok canım !).



Bakalım geçen yıldan bu yana neler değişmiş? En göze çarpan yenilikler, NBA Live 2000'de teketek Streetball maçı ve üçlük müsabakası gibi NBA 99'da bulunmayan, yeni bölümlerin mevcut olması. Üçlük müsabakası genellikle sizden çok seçtiğiniz oyuncuya bağlı olarak değişen sonuçlar aldığınız bir bölüm, çünkü atış yaparken pek de farklı davranamıyorsunuz.



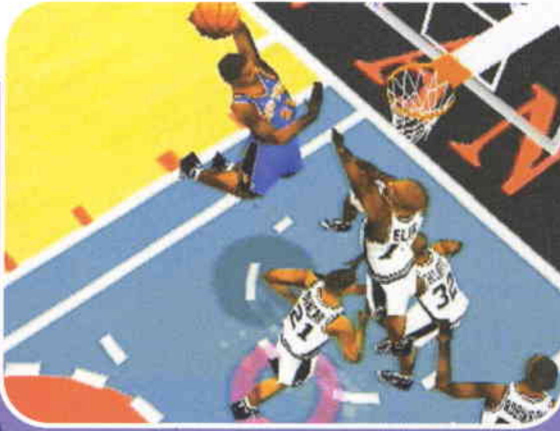




Çerez olarak düşündüklerinden olsa gerek, bu bölüme de fazla bir seçenek eklememeyi uygun görmüşler. Ama en zevklisinin teketek olduğu konusunda pek çok kişi ile hemfikir olduğumu sanıyorum. Bir de Jordan'ı yenenlere özel tebriklerimi sunarım. Adam.....ee Jordan işte!

NBA 2000'le gelen ayrı bir sürpriz de 50'lerden itibaren tüm 10 yıllık dönemlerin All-Star kadrolarının yapılmış olması. Bir zamanlar posterlerini duvasrlardan eksik etmediğimiz Larry Bird'ü, Moses Malone'u görünce kendimi yaşlanmış hissettim. Kesinlikle göz yaşartıcı ..

Grafikler sınıfı kolaylıkla geçiyor zaten, bir de şu takılmalar olmasa idi. Aslında söylediğim gibi çok ender olmalarına karşın bu takılmalara neden bu kadar takılmış olduğum konusunda (Kelime oyunum da bi gümüş madalya kazandırır herhalde!) hiç bir fikrim yok. Sinek küçük ama mide bulandırıyor işte, geçiniz. Müziklerde pek tartışmaya gerek yok zaten. Bilirsiniz o yaz neler dinlediysek, kışın da EA oyunlarında mutlaka bunlardan birini dinleriz. Tabii NBA için seçecekleri kişi Ricky Martin olamayacağı için potalara rap esintileri hakim. Hele teke tek sokak maçında arkada Naughty by Nature'ın Hip hop Hooray'i çalarken "Tamam, tam yerindeyim !" diyorsunuz. Ayrıca Run D.M.C.'nin Don't stop'u ve George Clinton'ın Mothership Connection Starchild'ı da oynama, dinlesen yeter mantığıyla yapılmış parçalar.





Alternatif

NBA Live 2000

Şuraya alternatif olarak ne yazabilirim diye arşive baktım da, taaa Mart 98'de inceleyip 3.5 yıldız verdiğimiz NBA Action 98'in haricinde dişe dokunur bir basketbol oyunu ne yazıkki gelmemiş. O yüzden, ben size NBA Live 99'u tavsiye edeceğim, ama çok isterseniz NBA Action 98'e de bir bakabilirsiniz. Ne diyim, siz bilirsiniz.



Level Notu: NBA Action 3,5 almıştı beş üzerinden, şimdinin 7 puanı sayılabilir. Live 99'un aldığı 9 puanı ise, Live 2000 çıktığı için 7'ye çekmek gerektiği kanaatindeyim.

Maçlar

Gelelim maçlara, bir kaç ısınma maçının ardından dört zorluk seviyesinden ikincisi olan Starter'da işe koyuldum ve gördüm ki bilgisayar hiç de fena değil, ancak işi biraz daha eşeleyince açıklarını yakalamk o kadar da zor olmuyor. Örneğin oyun planını iyi kurduğunuzda Fast-Break'lerden sayı bulmanız rutine binebiliyor. Bir de kardeşimin yaptığı gibi 7 feet'in üzerindeki devleri (kendisi üretti, ev yapımı) sahaya salıp ortada dönen volyebol benzeri oyunla bilgisayarla alay etme durumu var ki, siz siz olun denemeyin (Ha Cheat yapmışsın, ha Cheat gibi adamlar, ne fark eder ki?!). Maça dönelim, eğer iyi bir teknik adam olma konusunda iddialıysanız bu alanda da sınırsız seçeneğiniz var. Örneğin 16 ayrı atak, 6 ayrı defans taktiği belirleyebiliyorsunuz, gerektiğinde yeni bir taktiğe geçmek için hotkey'ler yaratabiliiyor, htta adam adam eşleştirmelerde rakibe uygulanacak presin gücüne bile karışabiliyorsunuz. Kimilerince Coach'luk yapmanın oyun içi aktif rol almaktan daha eğlenceli olduğunu tahmin edebiliyorum. Belki bir gün sizin için de sadece oyun planını çizip gereken yerlerde doğru müdahaleleri yapmanızı gerektirecek bir sağlam bir basketbol-menajerlik oyunu üretirler, ne dersiniz ? Atılan şutların hangi noktalardan daha yüksek olasılıkla girdiğini görebilmeniz de oyun için önemli bilgilerden.

Bir de olayın renkli kısmı var tabii, örneğin spikerin maç anlatımı, açıkçası beni pek de tatmin etmedi. Özellikle FIFA'da yorumcuların söylediklerini duyduktan sonra NBA'den bu konuda daha fazlasını beklemeye hakkım olduğunu sanıyorum. Radyoda maç anlatmaktan pek de farklı değil yaptığı. Olanı zaten görüyoruz, ihtiyacımız olan yorumlardaki çeşitlilik. Maç arası ponpon kız ve NBA'den seçme hareketlerden oluşan klipler oldukça başarılı, üç beş saniyelik bir yüklemeyi göz ardı ederseniz, bu mini-klipler sizin bir süre için gerçekten dinlenmenizi sağlıyorlar (ancak, ponpon kızlardan çok artistik hareketlere yer verselerdi daha mı iyi olurdu diye düşünmekten de kendimi alamıyorum !).

Genel bir değerlendirme yapacak olursam şu an piyasada kendi türünün en iyisi. (genel değerlendirme dedim, uzun olmak zorunda demedim!). Zaten her yıl da durum böyle olmuyor mu? NBA kabak tadı veren kadar da bu işböyle sürüp gideceğe benzer. Yalnız şöyle bir durum da var ki, sabit bir kitle her zaman mevcut ve NBA'in de onlara önümüzdeki üç yüz yıl içinde kabak tadı vermeyeceği bir gerçek. Tek korkum şimdi tadını sonuna dek çıkarttığımız bu oyunların kısa bir zaman sonra uzun ömürlü olma özelliğini yitirmesi, piyasaya ilk çıktığında alınıp, "Bakalım bu kez neler eklemişler?" diye şöyle bir bakılıp diğerlerinin yanına konulması. Geçen ay Stalker'ın da NBA Drive 2000 yazısında da dediği üzere biri Avrupa liglerine el atana dek aynı tas, aynı hamam. Son bir itiraf , şu sıralar rakibinin olmaması ve de türünde gerçekten şık bir örnek olduğu için aslında sekiz buçuktan dokuzu hak etmeliydi, ama hep şu küçük sineklerin yüzünden. Bir kez daha sıfırcı hoca damarı tuttu işte. Üzülerek sekiz buçuktan sekiz !

Bu arada, son günlerin en popüler muhabbeti Mirsat'ın NBA'de iki sayı atmış olmasıydı. Meraklısına duyurulur, gurur duyulur !

Batu Hergünsel &
Gökhan Habiboğlu
quedrus@pmail.net &
valence@pmail.net



NBA LIVE 2000 — **8**

BİLGİ İÇİN www.easports.com | YAPIM EA Sports | DAĞITIM Aral İthalat 0212 659 26 73

Oyuncu Sayısı	2
Memory Block	1
Analog Joystick	Var
Dual Stock	Yok
PC Versiyonu	Var

Kategori	Puan (1-10)
Grafik	8
Ses/Müzik	9
Atmosfer	9
Zorluk	8
GENEL	8

FIFA 2000

Bin Yılın En İyi Futbol Simülasyonu



Merhaba değerli Level okurları. Her zaman olduğu gibi yine Fifa serisinin son oyunu PC' den önce Playstation' da çıktı. Neyse ki arada sadece iki gün vardı da, PC' ciler olayı bozuntuya vermediler. Need for Speed 3' ün dört ay ve Resident Evil 2' nin tam bir sene sonra çıkması, bilgisayar sahiplerini çılgına çevirmişti. Şimdi diyeceksiniz ki Fifa 2000' in PC incelemesi, PSX incelemesinden bir ay önce verildi; neden? Bu da benim kabahatim değil. PC' de oyunun orijinal versiyonu PSX'den önce geldi. Her neyse, biz işimize bakalım. Bakalım EA Sports dişe dokunur yenilikler yapmış mı?

Fifa 99' da, yine bir EA Sports oyunu olan World Cup 98' de olmayan çok yenilik vardı. Oyun koşa koşa alındı oynandı (hala da oynanıyor). Şimdi insanların merak ettikleri olay, Fifa 2000' in para vermeye değecek kadar yenilik içerip içermediği. Doğal olarak kimse parasını sokağa atmak istemez. Ben sizlere, bu oyun hakkında atıp tutanlardan daha farklı olarak, alınacak bir oyun olup olmadığını açıklamaya çalışacağım. Özelliklerini öğrenip kararı siz vereceksiniz.

Yine, Yeni, Yeniden...

Oyun, tansiyonu yükselten deli bir demo ile açılıyor. EA Sports amcalar olayı iyice abartmışlar. Demoyu dikkatli seyredin derim. Karşısına oturulup en az beş kez seyredilecek kadar güzel bir demo. Demoda mikrofonda olan Robbie Williams, yeni hiti olan "It's Only Us" seslendirmeye başlıyor. Oyunun geri kalan bölümü için müzikler de harika. Fifa bunu hep başarıyordu zaten. Çok büyük bir yenilik sayılmaz. Oyuna birkaç demo ekranı boyunca dokunmazsanız EA Sports 2000' in tanıtım filmi giriyor. Burada, oyunların ne denli profesyonelce hazırlandığını anlayacaksınız. Nascar, Amerikan Futbolu, Boks, Street Ball, Buz Okeyi, Golf ve Baseball oyunlarından tadımlık alabilirsiniz.

Demodan sonra gelen ekranda alışılagelmiş şu seçenekler var.

Σ Friendly: Dostluk maçı yapmak için. Milli takımlardan Mısır, İsrail ve hatta Lübnan bile var ama Türkiye yok! Hemde Türkiye Ligi oyunda varken... Tek kelimeyle saçmalık. Dünyanın geri kalanları kısmında bu kez EA Sports' un dört tane rüya takımı var. Classic' de ise gelmiş geçmiş efsanevi futbol takımlarını bulacaksınız. Bu takımlarla maç yaptığınız zaman stadyum da nostaljik takılıyor. Stadın yapısı da eskilere gidiyor. Tribünün üstünde dev bir klasik saat var. Müthiş yapmışlar. Oyuncuların şortları da uzun oluyor. En önemlisi de görüntü eski filmlerde olduğu gibi donuk ve biraz kahverengimsi oluyor. Bu eski takım özellikleri ilk kez World Cup 98' de vardı ama bu kez gerçekten iyi dizayn etmişler.





- Turnuvalar: Kupa' ya girebilir veya kendi kupanızı yaratabilirsiniz. Lige katılma ve kendi liginizi yaratma şansına da sahipsiniz.
- Sezon: Bu da lig. Daha önce de söylediğim gibi Türkiye Ligi' ne de girebilirsiniz.
- Training: Oyunu oynamaya başlamadan önce buraya göz atmanızda fayda var. Daha iyi dizayn edilmiş. Stadyumun dışından gelen araç ve bağrışma sesleri ve antrenman sahasının toprak olması çok gerçekçi olmuş.

Avrupa, Avrupa, Duy Sesimiziii!

Oyunun dışı böyle de içi nasıl? Gerçek yaşama ayak uydurabilmek için futbolcuları Update etmeniz hala mümkün. Ama futbolcu transferleri hala tüm eblekliğiyle karşımızda duruyor. Futbolcuları takas etmek yerine maç başına para kazanacak bir sistem kursalardı oyundan bir şey mi eksilirdi? Bence Hayır!

FIFA 2000 bu kez çok daha fazla takımı içinde bulundurmak istemiş. Hatta ilk kez World Cup 98' de düşünülen tarihteki takımlar bile takım listesinde mevcut. 1970 Brezilya' sıyla, 1999 Manchester United' ın maçını görmek bazılarına ilginç gelebilir. Ama bana sorarsanız çok daha ilginç gelen bir şey var. Oyunda Türkiye Ligi de var. Ful takım ve kadro hemde. Adanaspor, Altay, Ankaragücü, Antalyaspor, Beşiktaş, Bursaspor, Denizlispor, Erzurumspor, Fenerbahçe, Göztepe İzmir, Gaziantepspor, Gençlerbirliği,









İstanbulspor, Kocaelispor, Sakaryaspor, Samsunspor, Trabzonspor ve Vanspor. Ne kadar güzel değil mi? Efendim? Bir şey mi dediniz? Anlamadım? Kim yok? Galatasaray mı yok? Aaaaa, hakkatten de yok yahu ehi ehi. Allah Allah, neden koymamışlar acaba? Fifa 99' da da Fenerbahçe yoktu değil mi? Ama bu kez Fener ful kadro. Bence artık gerçekleri Avrupa' da anlamaya başladılJ. Şaka bir yana, sırf Galatasaray'ın işgüzarlığı yüzünden bu yıl GS'ı FIFA'da göremeyeceğiz çünkü oyuna dahil olmak için müthiş bir telif ücreti istemişler.

Oyunda göze ilk çarpan yenilik kuşkusuz grafiklerde. Nedense FIFA, bilgisayarda çok daha net ve bariz daha iyi grafiklere sahip olarak gözüktü hep. Ya da PSX geride kaldı. Biraz olsun bu geriliği gidermişler bu oyunda. Oyuncular çok daha detaylı çizilmiş bu kez. Grafiklerin hatları biraz daha yuvarlanmış ve biraz daha oturaklı bir hava kazandırılmış. Oyuncuların suratları bile kolayca seçilebiliyor. Bir sürü yeni mimik ve hareket eklenmiş. Maça başlamadan önceki ısınma hareketleri, gol sonrası sevinci ya da maç sonrası hüzün... Çok orijinal fikirler sezinledim buralarda. Ya diğer unsurlar? Stadyumların üzerinde bu kez daha fazla durulmuş. Çimlerin rengi, saha çizgileri, reklam tabelaları hatta seyirciler bile çok daha gerçekçi. Gerçi bu kez seyirci olayı, bilgisayar sahiplerini hüsrana uğratmışa benziyor. Çünkü gerçekten dandik bir yapıştırma tekniğiyle yapılmış. Ama Playstation' ın gariban 8 mb ram' ına göre tek ve en iyi çözüm bu olduğu için no problem. En azından daha öncekiler gibi hareketsiz değil seyirciler. Bence iyi yapmışlar. Ve hava durumu. Daha önceki serilerde belli belirsiz olan bu özellik %500 arttırılmış. Kar yağdığı zaman bunu hissediyorsunuz. Kırmızı kartopu ile, bembeyaz kar kaplı bir stat' ta top koşturuyorsunuz. Yağanın toz değil kar olduğunu fark edebiliyorsunuz. Yağmur deseniz yine süper. Hele de güneşli havadaki ışıklandırma ve gölge efektleri... Bayıldım. Hayır, abartmıyorum. Fifa 99' un üzerine çok şey koymuşlar. Aferim onlara, di mi? Bir de ölü top mevzuları vardı. Hani korner falan kullanırken aptal ve ölçüsüz bir okla nereye atacağımızı hesaplıyorduk ya;işte artık bunu kullanmak zorunda değiliz. Üzerinde kare, X, yuvarlak işaretleri yanan futbolculara topu göndermek için sadece o tuşa basmanız yeterli. Böylelikle markaj yeme probleminiz de büyük ölçüde ortadan kalkacak çünkü topu attığınız oyuncu topa koşuyor. Bir diğer yeni özellik de topu ayağında bulunduran oyuncunun top saklaması. Pozisyondaki forvet, defans adamlarına kaptırmamak için kollarını açıp onları engelliyor. Oyuna gerçeklik getiren en önemli özellik de bu.

İşte Bu Türklerin Ayak Sesleriii!

Yapay zeka konusunda bu kadar iyi şeyler söyleyemeyeceğim doğrusu. Hemen hemen hiç gelişme olmamış. İlk bakışta zor gibi gözükmesine rağmen, bazı boşlukları bulmam uzun sürmedi. Bir teknik tutturup otuz tane gol atabildim yine. Bir korner atışını ardı ardına yedi kere kullandım ve kaleci hep tekrar kornere çeldi. Neyse, en azından kolay kolay gol yemiyorlar. Kalecilerde göze çarpan bir gelişme var. Tamamen düzeltilmemesine rağmen saçma sapan goller yemekten vazgeçmişler artık. E oyundaki en gerekli nokta buydu zaten. Ha bir de degaj kullanmadan önce yarım saat geri gitmiyorlar. Oyun azıcık daha hızlanmış. Oyundaki tuş kombinasyonu da değişmiş. Fakat ben buna pek anlam veremedim. Sanki bir de bu gereksiz davranışı kapatmak istermiş gibi yükleme ekranına joypad ve hareketler koymuşlar. Bu arada yükleme ekranındaki süre barını ufaltmaları, kesinlikle yükleme süresinin kısaltıldığı anlamına gelmiyor. Sadece göz boyama.

Ve aslında bugüne kadar ki Fifa' larda olup da pek kimsenin ilgisini çekmeyen o müthiş özellik: Multi Tab desteği! İşte şimdi PC' cilere hodri meydan diyebiliriz. Siz multiplayer strateji oynuyorsunuz da biz patlıcan mı? Fifa 2000' deki Multi Tab desteği sayesinde oyunu sekiz kişi bile oynayabiliyorsunuz. Yedi arkadaşınızla aynı takımdan olup lige katıldığınızı ya da dörde dört maç yaptığınızı düşünsenize... Bir de dev ekran olursa... Bunun için iki adet Multi Tab aparatına sahip olmanız gerekli. Bunun ne olduğunu bilmiyorsanız biraz araştırırsanız öğrenebilirseniz. Bulamazsanız bana aşağıdaki adresten e-mail atabilirsiniz. Ama bunun için cebinizde orta çapta bir delik açılabilir haberiniz ola...

Sonuç olarak oyundaki yenilikler, başkalarının düşündüğünün aksine, bana yeterli geldi. Ben oyuna alınmalı diyorum. Özellikle de multiplayer özelliğini denemek lazım. Ama karar sizindir. İsterseniz Fifa' nın son oyununa sahip olun, isterseniz UEFA Striker veya International Superstar Soccer Evolution gibi oyunları bekleyin. Ben memnun kaldım. İşte puan aşağıda. Gerisi size kalmış. Ne yaparsanız yapın, kendinize iyi bakın ve iyi eğlenin oldu mu? PSX Top Ten listesinden de e-mail' lerinizi esirgemeyin. Unutmadan; Milli Takım' a Avrupa Kupaları'nda başarılar. Hadi Bye&Smile...

Mega Emin
megaemin@level.com.tr

Alternatif

Fifa 99

Spor oyunu denildiğinde FIFA serisinin üzerine oyun malesef yok. Malesef diyorum, çünkü çeşidin bol olduğu yerde, kalite zorunlu olarak artar. Fifa serisi her sene kendini öyle bir geliştiriyor ki, rakiplerinin bu değişime ayak uydurması mümkün olmuyor. Bu yüzden, hani olur ya, Fifa 2000'i beğenmezseniz serinin eski oyunlarına dönmek isteyebilirsiniz.



Level Notu: Ocak ayında 10 üzerinden 10 almıştı Fifa 99, ama artık Fifa 2000 onun tahtına kondu. Bu yüzden, eğer alacaksanız Fifa 99'un günümüzdeki değerinin 8 olduğunu bilmelisiniz.



HABERLER





Cenk Durmazel ve Erdem Uygan isimlerini herhalde duymayanınız kalmamıştır. Varsa bile öğrenmek için henüz çok geç değil. Müebbet Muhabbet isimli radyo programlarında canlı olarak Quake oynayarak tarihe geçen bu ikili, sadece tarihe geçmekle kalmayıp sanal aleme de bir kapı açmış durumdalar. www.muebbetmuhabbet.com adresinden ulaşılan sayfalarında Baltavista arama motoru, resimleri, Arkası Yağrın, Açın Öğrenin Üniversitesi ve belki de en güzeli Veri Leyt Nayt konserlerinde söyledikleri ve artık klasik hale gelen parçaların (Pisicik, Saylon Bebek, İt Uyur, 321 VTR Gir vs.) MP3'leri mevcut. Ve işte asıl bomba: Kulaklara Kaçar Oldum isminde MP3 biçiminde bir albüm çıkardılar. İçinde LA Vidan Yokla (Ricky Martin), Tavuk (Tarkan), Fenerbahçe I Love U (The Cure – Tü Kür), O-Ne (Metallica) ve O-Ne Diabetic Version... Kesinlikle çok güzel bir albüm, imkânınız varsa edinin. Eğer yoksa da oluşturmaya bakın.

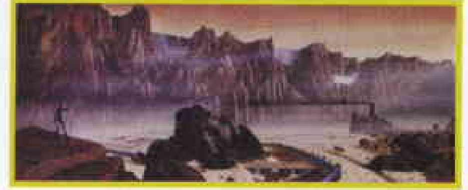


Hammer Müzik bu ay içerisinde toplam 11 yeni albüm piyasaya sürüyor. Burada tanıtılanlar haricinde, Machine Head – The Burning Red, Obituary – Back from The Dead, King Diamond – Conspiracy,

Dune
Bir Çöl Gezegeni

Frank Herbert'in Hugo ve Nebula ödülü Dune dizisi Türk bilimkurgu okuyucusunun gönlünü fethedecek.

1920-1986 yılları arasında yaşayan Frank Herbert televizyon kameramanı, yorumcu radyo spikeri, istiridye avcısı, vahşi ormanda hayatta kalma eğitmeni (!?), şiir çözümleyicisi, yaratıcı yazarlık öğretmeni, muhabir ve editör olarak çalışmış. Ehh tabii bu kadar tecrübeden sonra da bu tür bir seri ortaya çıkması gayet doğal... Altı kitaplık Dune serisinin şu an için sadece ilk dört bölümü (Dune: Çöl Gezegeni, Dune Mesihi, Dune'un Çocukları, Dune İmparatorluğu) Türkçe'ye çevrilmiş. Ama merak etmeyin, eğer okumaya birinci kitaptan başlayacak olursanız, siz bitirene kadar nasıl olsa son iki kitap da çevrilir. Özellikle bilgisayar fanatiklerinin gönlünü fetheden bu kitap ilk olarak aynı isimli bir Adventure oyununa konu oldu. Dune 2 ise, benim gibi birçok insanın hayatında dönüm noktası oldu. Ve tabii bilgisayar dünyasında daha yeni olanlar DUNE 2000'i kesinle hatırlayacaklardır. Dune serisi kendi içerisinde sanal yeni bir dünya oluştururken, var olan yapıdan uzak kalamıyor ve özellikle inanç ve yaşam biçimleri olarak gerçek dünyaya benzer bir görünüm sergiliyor.





Gelelim konuya... İmparatorluğun gelir kaynağı Arrakis (Dune) gezegeni üzerinde zalim Harkonen'ler hüküm sürmektedirler. Ama Atreides'lerin de bu gezegene inmeleri Harkonen'leri rahatsız eder ve bir süre imparatorluğun acımasız askerleri Sardokar'ların yardımıyla Atreides evine saldırıya geçerler. Bir hain tarafından babası Dük Leto öldürülen, Paul, yine aynı hain tarafından annesi ile birlikte Harkonen'lerden kaçırılır ve Fremen'lerin yanına yerleşir. Bene Gesserit'in (Halk diliyle Cadılar Topluluğu) gen havuzu oluşturarak ulaşmaya çalıştıkları Kuisatz Haderah, Jessica'nın kurallara karşı çıkarak Paul'u (erkek çocuk) doğurması sonucu bir nesil önce ortaya çıktı ve bu yanlışlık imparatorluğun geleceğini değiştirdi. 1984 yılında David Lynch tarafından sinemaya aktarılan film, bilimkurgu film tarihinde önemli bir yer edindi. Filmin belki de en ilgi çekici noktası, başrollerden birinde (Baron Vladimir Harkonen'in veliahtı) Sting'in oynaması. Son olarak Dune serisinde bulunan çok beğendim bir sözü aktarmak istiyorum; "Bilmek, öğrenmeye engeldir".

Kırmızı Karaağaç

Bu ay Level Kültür sayfalarında bir ilki gerçekleştirerek, sinema yerine tiyatro tanıtımı veya incelemesi (Hangisini uygun bulursanız) yapacağız. İstanbul'da son zamanlarda en sık konuşulan konu depremdi. Deprem yüzünden insanlar dışarıya oturmaya çıkmadılar ve sinemaya gitmediler. Ama tiyatrolar bundan çok da fazla etkilenmedi. Sanırım bu konuda insanları en fazla rahatlatan etken seyredilen gösterinin canlı, Real Time (!!??) olarak sahnelenmesidir. Zaten tiyatronun en güzel yanı ve diğer tüm görsel sanatlardan ayıran özelliği de budur. İstanbul Devlet Tiyatrosu tarafından sergilenen Kırmızı Karaağaç'da Arsen Gürzap, Cevdet Arıcılar ve Cem Kurtoğlu oynuyor. Bilgesu Erenus tarafından yazılan oyunun temasını Bilgesu Erenus'un yaklaşımıyla ünlü İngiliz yazar Virginia Woolf'un yaşamı oluşturuyor.

Oyunun konusu ise kısaca şöyle: Leonard



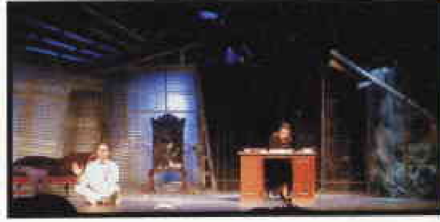


Woolf, Virginia Woolf ile ilgili düzenlenen bir televizyon programına hazırlandığı sırada, yirmi yıl önce kaybettiği karısıyla karşılaşır. "Bilinç akışı" yöntemiyle yaratılan bu karşılaşma, iki insanın tüm yaşamlarını sorgulamasını içerir. Virginia Woolf, yaşamı boyunca kadın olmanın zorluklarını ailesi ve yakın çevresince duyumsamış, sanatçı kişiliğiyle yaşadığı erkek egemen toplumda bu sorunla kıyasıya mücadele etmiş, iki dünya savaşını yaşamış bir aydın olarak utanç duyduğu vahşete karşı duyarsız kalmamış, acılar çekmiş, psikolojisi harap olmuş bir edebiyatçı kimliktir. Kocası Leonard ise Yahudi olduğu için politikadan uzak, pasifist, Nazi hegomanyasının başlattığı Yahudi soykırımına karşı sessiz durmayı tercih eden silik ve korkak bir kimliktir. Karısı Virginia Woolf'u, politikadan uzak, popülist bir yaklaşımla eserler yazmaya teşvik eden ve onun gölgesinde yaşayan Leonard, yıllar sonra karısı ile karşılaştığında, özlemleri, duygulanımları, korkuları bir anda

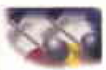


kabusa dönüşür. Çünkü artık karşısında savaşla, toplumla, erkek dünyasıyla, kapıtalist sistemle hesaplaşmasını tamamlayamamış ve bunun öfkesini taşıyan, sorgulayıcı bir Virginia Woolf vardır.

Aslında oyun ve oyuncular hakkında söylenecek çok fazla bir şey yok. Hatasız bir oyun sergileyen tiyatrocular, konu ile uyum içerisindeki sahne ve giysiler, müzik, akıcı ve düşündürücü bir konu yer yer komedi öğeleri ile birleşince bizlere de oturup seyretmekten başka bir şey kalmıyor.



COAL CHAMBER CHAMBER MUSIC



Özellikle Underground piyasada geniş bir dinleyici kitlesine sahip olan Coal Chamber, son zamanlarda çıkan metal gruplarının arasından kendini sıyırmayı başardı. Çıkardıkları ilk albümleri Coal Chamber ile tüm dünya listelerinde haklı bir yer edinen ve müzik programlarının yanı sıra, belki de çok daha fazla haber programlarında yer alan grubun ilk albümleri de Türkiye'de yayınlanmış ve tamamen tükenmişti. Geçen süre içerisinde tarzından bir şey kaybetmeyen Coal Chamber aynı agresif müziğini devam ettiriyor. Doyurucu gitarlar, sağlam bir vokal ve sınırda dolaşan sözler ile Coal Chamber karşınızda. Asıl haber: Albümden çıkan ilk parça ve klip parçası olan Shock The Monkey'de Ozzy Osbourne vokalleri ile gruba eşlik ediyor. Eğer kendinizi bir metal müzik dinleyicisi olarak nitelendiriyorsanız bu grubu mutlaka dinlemelisiniz. Hiçbir kaybınız olmaz. Bu albüm ile beraber birinci albümlerinin ikinci baskısı da piyasaya sürülecek, haberiniz ola.



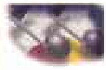
ICE T-THE 7TH DEADLY SIN



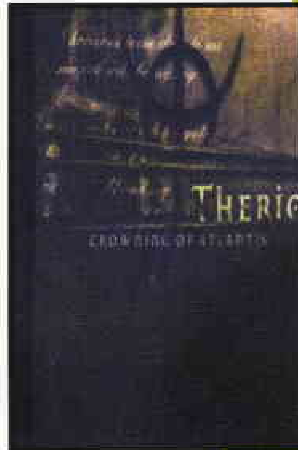
Ice T denince aklımıza ilk olarak ne geliyor: Gangsta Rap, Metal, altın dişler, kitap, sinema, televizyon yoksa korku mu? Aslına bakarsanız bunların hepsi gelebilir. Ne de olsa Ice T çok yönlü yegane sanatçılardan. Ice T aslında Gangsta Rap'in mucidi denebilecek ve adını Rap tarihine altın harflerle yazdırmış bir insan. Ama bunu haricinde Wesley Snipes, Denzel Washington, Christopher Lambert gibi aktörlerle çevirdiği filmler, Türkiye'de yayınlanmayan dizisi ve çeşitli dillere çevrilen bir kitap ile de adından yeteri kadar söz ettiren bir insan. Bunun haricinde metal müzik dinleyenler arasında haklı bir üne sahip olan Bodycount adında bir proje grubu da mevcut. İşte böyle bir insanın albümü hakkında yazabilecek çok fazla bir şey yok. Eğer Rap hatta Gangsta Rap dinliyorsanız, bundan daha iyisini biraz zor bulursunuz. Toplam 21 şarkıdan oluşan bu albümü sıkılmadan dinleyeceğinize, kasetin kendi dinletme yeteneğine güvenerek, eminim.



THERION THE CROWNING OF ATLANTIS



Heavy Metal piyasasında 10 seneyi deviren Therion ilk yıllarda sadece Death Metal dinleyicileri arasında popülerdi. Ancak "Lepacca Kliffoth" albümü ile müziğine kattığı klasik müzik etkileri ve kullandığı bayan vokaller ile çok daha geniş bir dinleyici kitlesinin dikkatini çekmeye başardı. Bir önceki albümleri Vovin ile kazandığı popüleritesinin sayesinde, hem dünyada hem de Türkiye'de oldukça yüksek satış rakamlarına ulaşmayı başardı. Aslında bir ara albüm olarak nitelendirilebilecek The Crownin Of Atlantis, yeni albümün çıkış süresini kısaltmak için hazır olan, kendilerinin ve hayranlarının sevdikleri artık klasikleşmiş birkaç şarkı ile tamamlanmış bir albüm. Albüm içerisinde Manowar'dan "Thor" ve Accept'in "Seawinds" parçalarının Therion yorumları ve ayrıca albümün sonunda üç şarkının konser kayıtları mevcut.



HABERLER

hammer

Hypocrisy – Hypocrisy, In Flames – Colony, Crematory – Act 7. Özellikle metal müzik severlere duyurulur.

Bu ay içerisinde izlediğim Barış ve Derya Gülü isimli oyunlar hakkında da bir iki cümle bir şey söylemeden edemeyeceğim. Barış, içerisinde rahatsız etmeyen, çok fazla argo kullanılan ama çok eğlendirici bir oyun. Derya Gülü ise içerisinde komik öğelere yer veren daha dramatik bir oyun. İnsanların zorda kaldıkları zamanlarda neler yapabileceğini tahmin etmek imkansızdır.



Boğaziçi Üniversitesi ve Türkiye Eğitim Gönülleri Vakfı ortaklığı ile başlayan yeni bir kampanya ile üzerinde Umut 2000 logosu bulunan ürünlerden elde edilen kazançlar ile oluşturulacak bilişim karavanları deprem bölgesindeki okulları gezecek ve buradaki öğrencilerin bilgisayar kullanımı ve Internet konusunda bilgilendirilmelerinde kullanılacaklar.



Veee işte yaklaşık bir yüzyıldır beklenen ve benim de 20 senedir beklediğim güne çok az kaldı. Yani 31 Aralık 1999 gecesi. Yeni yüzyılın neler getireceğini bilmek imkansız ama umarım hak ettiğiniz her şeyi elde edebilirsiniz. 2000 yılında herkese başarılar dilerim. Önümüdeki yüzyılda görüşürüz. Tabii ki o zamana kadar yaşayabilirsek.

Internet

Bundan 7-8 yıl önce TRT'de yayımlanan Beyond 2000 adlı programda, geleceğin insanının her türlü gereksinimini bir bilgisayar ağı aracılığı ile karşılayabileceğini ve bunun hayal olmadığını söylemişlerdi. Tabii biz o zamanlar 16 renk oyunlarla boğuşurken bu konuşmalarda programda gösterilen tenis oynayan robotlar falan gibi hayal gelmişti. Şimdi ise Internet.aracılığı ile ödev yapabiliyor, istediğimiz bir müzik parçasını anında dinleyebiliyor hatta sevgilimize çiçek bile yollayabiliyoruz. Bu sonu yokmuş gibi görünen siber ağ artık hayatımızın bir parçası. Durum böyle olunca bizim sürekli ziyaret ettiğimiz ve her sözü geçtiğinde mutlaka bakılmasını söylediğimiz siteleri yazdım.

Oyun

www.avault.com

Avault.com, Internet üzerindeki en eski ve en iyi oyun sitelerinden biri. Hergün güncellenen haber bölümü, Cheat, Download gibi 12 ayrı bölümü var. Bunun dışında site içeriği %90 gibi bir oranla PC üzerine kurulu olsa da 'Consoles' bölümden diğer oyun makinaları ile ilgili haberlere ve oyun tanıtımlarına ulaşabilirsiniz. Site zaten tamamiyle güçlü içeriği ile öne çıktığından hakkında söylenecek pek fazla bir şey yok. Sürekli takip edebileceğiniz ve her oyunlarla ilgili bir bilgiye ihtiyaç duyduğunuzda ziyaret edebileceğiniz bir site.

www.videogames.com

Videogames.com içeriğini tamamıyle konsol oyunları üzerine kurmuş ve tüm önde gelen Video oyun makineleri için bölümleri olan bir site. PSX, N64, Sega Dreamcast, Saturn ve Gameboy gibi popüler oyun konsolları ile ilgili tüm bilgileri burada bulabilirsiniz.
Her oyun makinası için ayrı News, Codes, Previews, Reviews bölümü var. Bu da sitede aradığınızı bulmanızı hayli kolaylaştırıyor.

www.zone.com



Zone.com,Microsoft'un desteği ile hizmet veren bir Multiplayer Gaming sitesi.Günde ortalama 35 bin kişinin ziyaret ettiği ve Backgammon'dan Rainbow Six'e kadar bir çok oyunu oynayabildikleri inanılmaz bir site. Nereden bakarsanız bakın en az 20 bin kişiyi bünyesinde ağırlayabilecek bu kadar güçlü ve büyük bir oyun Server sisteminin başka bir eşi daha yok. Bu site Ultima Online gibi belli bir kira karşılığı hizmet vermiyor.
Sadece Nick'inizi korumaya yönelik olarak bir kayıt işlemi yapıyor ve oyun oynamaya başlıyorsunuz. Eğer Online oyun oynamak istiyorsanız ilk Zone.com.

www.mplayer.com



Bu sitede tamamiyle Zone.com'un prensibiyle çalışan oldukça opüler bir Multiplayer oyun Server'ı. Bünyesinde onlarca oyun bulunduruyor ve bunun yanında multiplayer desteği bulunan neredeyse tüm oyunları oynayabilmeniz için bünyesine katıyor.Oyun oynayabilmeniz için herhangi bir bedel talep edilmezken,sadece Nickname'inizi kayıt ettirmeniz,oyun oynamaya başlamak için yeterli oluyor.

Bilgisayar

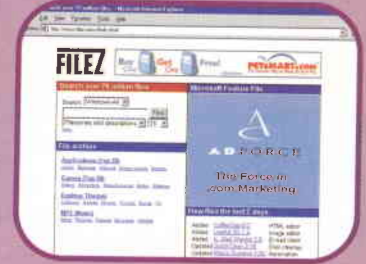
www.tomshardware.com

Çoğu bilgisayar kullanıcısı makinesini mecbur kalmadıkça açmak, kurcalamak istemez.
Ancak ister istesin ister istemesin gün gelir bu işi yapmak zorunda kalır.



Sonu gelmeyen Upgrade'ler donanım aksaklıkları bunu gerektirir. İşte bu gibi zamanlarda yardımınıza içeriği sadece bilgisayar donanımları olan bu site koşar. İçinde donanım haberleri, çeşitli tiyolar, uyum tabloları gibi oldukça yararlı bilgiler var mutlaka bir uğrayın.

www.filez.com



Eğer sabit bir program arşiviniz yoksa bu site tam size göre. Çünkü istediğiniz her konu ile ilgili bir program bulabiliyorsunuz.Html editörleri, oyunlar, Mp3 Encoder'lar ve daha niceleri. Bunun yanında çeşitli sistem dosyaları ve yardımcı dosyalarıda buradan edinebilirsiniz. Bu siteyi Bookmark'ınıza ekleyin, mutlaka lazım olacak.

MÜZİK

www.roadrunnerrecords.com



Roadrunner Records, Sepultura, Soulfly, Fear Factory gibi önde gelen Hard Core gruplarının plak şirketi.
Site içinde bünyesinde bulunan tüm gruplar ile ilgili haberler, bilgiler veriyor.
Bu tip bir özelliği varken buna ek olarak bir de bu denli kaliteli bir siteye sahiplerse size sadece gidip görmek kalıyor.

www.sydbarrett.net



Syd Barrett, 20.yy'ın belkide en büyük müzik dahilerinden birisi. Bu ismi ve yaptıklarını özellikle ülkemizde bilen kişi sayısı pek fazla değil. Ama onun hayatı, yaptıkları, herşeyi ile ilgiye değer ve öğrenilmeli. Bunun için direkt olarak bu siteye gidin ve Syd Barrett kim bilmiyorsanız öğrenin, öğretin.Kesinlikle tavsiye edilir.

Sinema

www.script-o-rama.com



Eğer bir sinemaseverseniz veya sinema bölümünde öğrencyseniz herhalde Internet üzerinde gitmeniz gereken en önemli sitelerden birisi burası.1000'i aşkın film,TV Show'u ve gösterilerin metinlerini, ister site üzerinden okuyabilir isterseniz de Download edebilirsiniz.
Reservoir Dogs, Casablanca, Blade Runner ve daha pek çoğunun metinlerini bu sitede bulabilirsiniz.Mutlaka uğrayın.

http://www.movie-mistakes.co.uk/

Sinemaseverlerin ilgisini çekeceğini umduğum bir başka olay ise film hataları.Bu sitede alfebetik düzene göre 100'lerce filmde bulunan 1000'lerce hatayı bulabilirsiniz.Bu yazıları okumak hem çok eğlenceli hem de hayranlık ile izlediğiniz filmlerde ne gibi aptalca hatalar olduğunu öğrenmek güzel.Tabi bazı yazılan hataları, film içindeki ufak bölümler olduklarından dolayı hatırlamak zor oluyor.Bu nedenle bazı okuduklarınız size saçma veya yokmuş gibi gelebilir.Eğer sinemaya ilgi duyuyorsanız uğrayın.

www.sinemafanatik.com

Tamamen amatör dizayna sahip amatör ruh ile yapılmış ancak açıklarını güçlü içeriği ile kapayan iyi bir site.Sürekli güncellenmesi ve gösterimdeki filmler ile ilgili ayrıntılı bilgiler vermesi hayli güzel.Bunun yanında gelecek filmler hakkında bilgiler,fragmanlar,orijinal senaryolar ve gibi ilginç ve faydalı bölümleri ile ziyaret edilmeye değer bir site.

Underground

www.disguast.org

Haftada bir güncelienen ve alternatif olaylara getirdiği yorumlarla ilgi çeken bir trip sitesi. İlk okuduğunuzda size anlamsız gelecek bir ton zırıltı gibi gelen yazılar, aslında insanların kendilerinden sakladıkları gerçekler olduklarından okuması hayli zevkli. Çünkü belki sizin hiç dikkat etmediğiniz ve bilmediğiniz bir olaya dikkat edilmiş ve bu yazılmış.Bunun yanında site mükemmel olmayan ancak maximum yaratıcılığa sahip hoş dizaynı ile de başarılı. Gidin, görün.

www.muebbetmuhabbet.com



Eskiden Number One ve Kent FM radyolarında da program yapan Cenk ve Erdem'i tanımayanınız yoktur herhalde. Bir aralar hayatımızın büyük bir bölümünü kaplayan bu elemanlar bir süredir ortalıkta görünmüyorlardı. İşte, bu sitenin onlara ait olduğunu gördüğümde yaşadığım şoku sizlere anlatamam. Site manyak gibi! Aşırı dozajda geyikten çekinenler hiç bakmasın! Sürekli güncellenen Müebbet Muhabbet, Filim Adamı, İndiribıls, Açın Öğrenin Fakültesi ve Arkası Yağrın gibi tam tekmil bölümleriyle biz muhabbetseverlere açık büfe gibi geldi. Ayrıca, adamlar oturup üç albüm dolduracak kadar şarkı hazırlamışlar, ama bildiğiniz şarkılara pek(!) benzemiyor bunlar. Tamamını Internet müdavimlerinin kullanımına sunmuşlar. Çekin, dinleyin, kopun! C&E geyiğine hasret kalmışız vesselam.

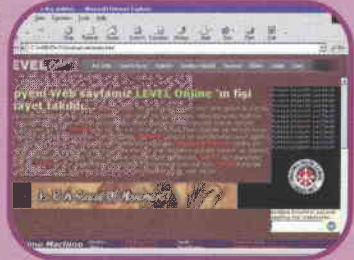
www.hardwaremaster.com



Bir tane de Türk hardware sitesi. Oldukça zengin bir içeriğe sahip ve donanım inceleme/testlerini profesyonel mantıkla yapıyorlar. Her türlü bilgisayar parçaları, yan birimleri, yazılımları en ince detayına kadar incelenmiş. Ayrıca yeni çıkacak olan yazılım ve donanımlarla ilgili haberler, Linux kullanıcıları için bir bölüm, Mac Dünyası ve e-mail listesine abone olma şansı da var. Hardware Master, Mert Karakılıç tarafından hazırlanmış oldukça geniş içerikli ve profesyonelce hazırlanmış bir site.

www.level.com.tr

Haklısınız, tamam, bağırmayın. Level Online'a gereken önemi bir türlü veremediğimizi biliyoruz, ama çok yakında bu değişecek. Profesyonel web tasarımcımız Kağan Ünaldı ile birlikte tamamen yeniden hazırlıyoruz siteyi. Burada gördüğünüz, Level Online'ın ön çalışma sayfası, sadece biraz merak edesiniz diye koyduk, yani site yaklaşık 15 gün sonra kullanıma açıldığında burada göründüğünden farklı olabilir. Ama görünüşü nasıl olursa olsun, içeriği sizleri dağıtacak. Türkiye'deki hiçbir oyun sitesiyle karşılaştıramayacaksınız Level Online'ı. Sitemizi hem dizayn, hem içerik zenginliği bakımından birçok büyük yabancı oyun sitesinden bile iyi hale getirdiğimize inandığımız anda, www.level.com.tr sizin için bir oyun tapınağı haline gelecek. Abarttığımızı mı düşünüyorsunuz? Bekleyin ve görün...



Bit Pazarına Nur Yağıyor

Eskinin tadının başka olmasının nedenleri üzerine kafa yormak istiyorum bu ay. Çünkü son bir kaç aydır ilk defa on-onbeş yıl önce C64 veya Amiga üzerine yayınlanmış oyunların ya devamları ya da benzerleri geldi hep önümüze.

Yaklaşık bir yıl önce Dune 2000 çıktı piyasaya. Dune 2'nin devamı değil de, modernize edilmiş haliydi. 1990'n ilk yarısına damgasını vuran oyunlardan biriydi ve RTS'nin babasıydı. Geçen aylarda Defender Of the Crown'a çok benzeyen Braveheart çıka geldi. DotC nerdeyse 15 yıllık bir oyundu. Ve C64'ün müzik kasetlerine kopya edilen oyunları arasında insanı kendisine hayran bırakanlardan birisiydi. Bu ay açıklamalarını okuduğunuz X:Beyond the Frontier'ın çıkış noktası, nerdeyse 20 yıl önce bugün adını bile hatırlamadığım bir bilgisayar markası için üretilmiş ve BBC tarafından, ödül yağmuruna tutulmuş Elite isimli uzay ticaret simülasyonun benzeridir.

Elbette, efsanevi Pirates!'ın birebir kopyası diyebileceğimiz, EIDOS'un Cutthroats'ı da unutmamak lazım listemizi oluştururken.

Daha Sayiim mi?

Başka oyunlar da saymak mümkün. Ancak açıkça görülüyor ki, oyun yapımcıları on onbeş yıl önce piyasaya çıkmış ve çok sevilmiş oyunların ya devamlarını yada benzerlerini tekrar oyuncunun karşısına çıkarmaya karar vermişler.

Elbette, bu durum için yapılacak en mantıklı açıklama, on-onbeş yıl önce o sözkonusu oyunları oynayan küçük çocukların artık büyümüş ve kimilerinin oyun piyasasında kariyer edinmiş olmasıdır.

Nostalji + Kalite = Uykusuz Geceler

İyi bir oyun, sizi sabaha kadar uyutmayandır. Bu sözü çok aramadım, çok düşünmedim. Ama sanırım çoğunuz katılırsınız. Beş dakikada sıkılıp bir kenara attığınız oyunları mı yoksa sabahlara kadar başından kalkamadığınız, bitirene kadar rahat edemediğiniz oyunları mı beğenirsiniz? Elbette, iyi bir oyun için sayılacak kıstaslar çok farklı ve çok çeşitli olabilir ama yıllar önce kalitesi ve sürükleyiciliği kanıtlanmış bir oyunu günümüz teknolojisi ile karşımızda görünce, oyunun tadına bir de nostaljinin etkisi katılıyeriyor.

Belki bir çoğunuzun yaşı onbeş yıl önceki oyunları hatırlamak için yeterli değildir. Belki, zaten ilk bilgisayarınız Pentium II olduğu için oynadığınız ilk oyun Fifa 2028'dir. Ancak bilgisayar oyunlarının tadına bir kez varmışsanız, bir on sene sonra bu yazımı hatırlarsınız çünkü, on sene sonra da sizin kuşağın temsilcileri piyasada söz sahibi olunca bu gün zevkle oynadığınız ama on yıl sonra belki de unutulmuş bazı oyunların tekrar karşınıza çıkmaya başladığını göreceksiniz.

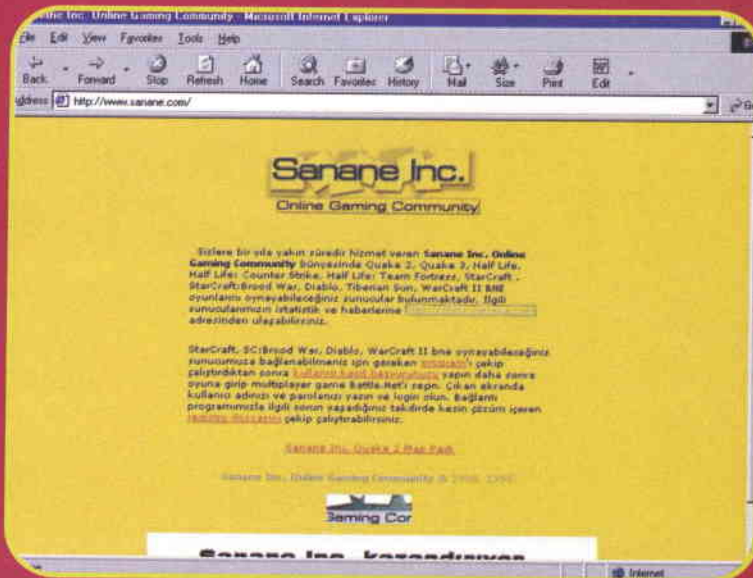
Eski bir sevgilinin, bir gece ansızın gelebildiği gibi (bu laf nerden hatırlıyorum?) usulca bilgisayarınıza süzülecek eski oyunları gördükçe nasıl sevinebileceğinizi bu günden tahmin ediyorum.

Gerçi sevgilileriniz oyun oynadığınızı öğrenirlerse bir daha yüzlerini göremeyebilirsiniz ama oyun dünyasındaki aşklarınız eskiseler de sizi terk etmeyeceklerdir.

Dabulyudabulyudadbulyu.SANANE.COM

Oyun dünyasında artık inkar edilemeyecek bir gerçekle de yüzyüze gelmeye başlıyoruz. Önümüzdeki yıllar, Internet ve dolayısı ile Multiplay oyun yılları olacak. Ancak, bir türlü gelişmek istemeyen yurdum yöneticilerinin Internet altyapısına gereken önemi vermek istememesi nedeniyle, hepimiz Internet üzerinden multiplay oyun oynamak konusunda zorluklar yaşıyoruz. Birkaç ay önce Mplayer.com da rahat rahat Alien vs Predator oynayabildiğimi hatırlıyorum da özellikle son aylardaki bedava bilgisayar kampanyaları nedeni ile patlayan Internet abonelerinin sayısının, Internet alt yapısı ile paralel gelişmediğini rahatça anlayabiliyorum. Latın kısası arkadaşlar, hepimizin bildiği gibi, multiplay oyun zevkinin, biz Türk oyuncuları için her zaman olduğu gibi uzak bir hayal olarak kalmaya devam etmesiden korkuyorum.

Ancak, Multiplay oyunun değerini anlayan ve onca yatırımlarla organizasyonlar kuran Mplayer veya benzeri siteler ya da sadece online olarak piyasaya sürülen Ultima serisi oyunlar gibi örnekler gavur yatırımcının geleceğin nasıl farkında olduğunu gösteriyor bize. Neyse ki bizim de amatör ruhla ama profesyonel kalite anlayışı ile hazırlanan multiplayer oyun sitelerimiz var da, bu konudaki eksikliğimizi gidermeye çalışıyorlar. Cem Özkaynak isimli arkadaşımızın özverili çalışması ile işleyen ve www.sanane.com adresinden ulaşableceğiniz multiplayer platformda, Quake, Diablo, Half Life, Team Fortress, Rainbow Six oynayabilirsiniz. Açıkçası, Internet üzerinden oyun oynamaya karar



sanane.com Türkiye'nin en hızlı oyun sunucusu

verdiğinizde Türk sitelerini tercih etmeniz bu sitelerin gelişmesi dolayısı ile bizlere daha hızlı ve sağlıklı hizmet sunabilmeleri için hayati önem taşımaktadır sevgili fesat okuyucum. Ne yazık ki düşünmüş olduğunuz gibi Sanane.com'dan reklam ücreti falan almış da değilim. Ancak para alsam bu kadar övemeyeceğim bu siteyi denemenizi ve geliştirilmesi için öneriler getirmenizi tavsiye ederim. Aksi taktirde günün birinde canınız Ultima Online gibi oyunlar oynamak istediğinde, yabancı ülkelerde faaliyet gösteren ve yabancı ülkelerin gelir düzeylerine göre ücret talep eden sitelere abone olmak zorunda kalırsınız, söylemedi demeyin. Herşeyden öte, bizden birilerinin bu tür girişimlerine destek vermek, ülkemizdeki oyun sektörünü üretir hale getirmek için önemlidir ki bunun anlamı, günün birinde okulunuzdan mezun olup iş aradığınızda, sevdiğiniz bir sektörde, bilgisayar oyun sektöründe severek yapabileceğiniz bir iş bulmanızı da kolaylaştıracaktır.

Oynayın

Ayrıca bu ay için bilgi vermek istediğim bir konu da, Jagged Alliance 2 konusunda aldığım maillerle ilgili. Pek çoğunuzun bu oyunu severek ve heyecanla oynadığınızı anladığım için size işinizi kolaylaştıracak bir kaç ilginç ayrıntıdan bahsetmek isterim. Babalar, Grumm Şehrinin sağ altında bulunan bir kafede, silah kaçakçısı bir tüccarla karşılaşıyorsunuz ve bu adamdan başka hiç bir yerde bulamayacağınız silahlar, bombalar, uzaktan kumandalı patlatıcılar, LAW silahları, roketler vs satın alabiliyorsunuz. Henüz bulmadıysanız aklınızda olsun çünkü oyundaki dengeleri tamamen değiştiriyor. Ve gece baskınları için (her zaman tercih edin) fosforlu ışık çubukları satan bir adamımız var ki Grumm madeninin batısındaki benzin istasyonun yanındaki çöplükte bulunan adamdan her gün satın alabilirsiniz. Bu ay daha fazla yazamama izin vermiyorlar. Dolayısı ile her konuya biraz değinmek istedim. Ancak önümüzdeki ay, biraz daha belirli bir konudan, bilgisayar çağındaki kadın erkek ilişkilerinden bahsedeceğim. Tabi yazı tamamen sansürlenebilir ve siz sadece iki boş, beyaz sayfa da görebilirsiniz ama bilin ki bu konuyu yazmışımdır.
O zamana kadar kendinize iyi bakın. Ben öyle yapacam çünkü.

Cem Şancı
cemsanci@level.com.tr

Eskiye Rağbet Olsa...



Defender of the Crown (Cinemaware - 1987)
Tüm zamanların en iyi oyunları arasında sayabileceğim Defender, kapandığına gerçekten üzüldüğüm ve bütün oyunları klasik olan Cinemaware'den gerçek bir şaheser. Yukarıdaki mızrak dövüşü sahnesini kim unutabilir ki? Ortalıkta abidik bir sürü firmanın olduğu şu zamanlarda birisi elinden tutup Cinemaware'de çalışanları tekrar bir araya getirse, inanın, ortalık yıkılır.





Braveheart (Eidos - 1999)
Orjinal ismi Tartan Army olan ve sonradan Braveheart olarak değiştirilen bu oyun, bilimum grafik hataları, anlaşılmaz arayüzü, öylesineymiş gibi duran 3D savaş sahneleri ile birkaç dakikada sinirden mouse kablonuzu dişlemenize neden olabilir. Kesinlikle Defender'ın şanına layık değil.

Elite (Firebird - 1985)
Değil CD, disket diye bir kavramın olmadığı zamanda 60'lık bir teyp kasedine bilinen evrenin tamamını (ve bilinmeyen evrenin de bir kısmını) sığdırarak biz zavallı ölümlüleri televizyon ekranlarının başına (o zamanlar monitör de yoktu) hapseden David Braven'ın klasik uzay ticaret/simulasyon/savaş oyunu. Hala oynanır.

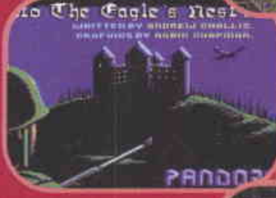
X: Beyond the Frontier (Segasoft - 1999)
Şu sıralar gecenizi gündüzünüze katıp oynayasanız bile, uyumak için başınıza yastığa koyduğunuzda "acaba şu an Alpha Centauri'deki fabrikam ne durumdadır?" gibi tuhaf düşüncelere saplanmanıza sebep olacak kadar güzel. Üzerinde biraz daha uğraşılsa klasik olabilirmiş, ama şu haliyle bile istisnasız bir HIT.



Pirates! (Microprose - 1987)
Allah'tan Sid Meier hala sağ ve oyun yapıyor. Yoksa devrim yaratacak nitelikte yeni oyunlar göremezdik belki de. Bilgisayar oyunlarının babası da diyebileceğimiz Meier'ın klasiklerinden sadece biri. Ümidimizi kaybetmedik, hala PC için Pirates!'ın yapılmasını bekliyoruz.



Cutthroats (Eidos - 1999)
Hayır, hayır, hayır! Olmamış. Aradan geçen 12 yıldan sonra hala Pirates!'ın üzerine tek bir yenilik bile getiremeyen bir oyunu ne alırım, ne de aldırırım. Tabii işin içinde Sid olmazsa, ortaya çıkan da böyle adinin adisi bir kopya olur.



Into the Eagle's Nest (Pandora - 1986)
Nazileri gırtlakladığımız ilk oyun olan Eagle's Nest, zamanında maalesef bir hit olamamıştı. Amma velakin, günümüzde elimizi nereye atsak bir "Hadi, hadii, birkaç nazi zımbalayalım, ne duruyorsunuz?" türü oyunlarla karşılaştığımızdan yeni bir türün başlangıcı olarak görülebilir.



Commandos (Pyro Studios- 1998)
Eidos'un eline yüzüne bulaştırmadan başarabildiği sayılı oyunlardan biri (buna Tombiş Raydır 2 - 3 - 3,5 – 3,633 de dahil). Gerilimli oynanışı, hata affetmeyen strateji ve zamanlama gerektiren yapısıyla Commandos oyun tarihinin unutulamayacak isimlerinden birisi oldu. Yani, boynuz kulağı geçti ağalar!!!



Emlyn Hughes Soccer (Audiogenic - 1988)
Vee işte o! Efsanevi oyun, bütün futbol oyunlarının babası. Tanıdığım bazı insanların çocukluklar bu oyunun karşısında geçti (ben sokakta deli danalar gibi koşturup futbol oynamayı tercih ederdim, o zamanlar). Üç sene önce ev arkadaşlarımla gaza gelip eskiciden aldığımız C64'te oynadığımızı hatırlıyorum da, adamlar oyun yapmış diyorum. Başka da birşey demiyorum.



FIFA (EA Sports – 199X / 2XXX)
Karşıma geçip yüzüme ışık da tutsanız, kolumu da bükseniz bu oyunu sevdiğimi ve oynadığımı asla itiraf ettiremezsiniz bana. Her ne kadar dergicek bu oyunda Gökhun tarafından ezilmeye mahkum olsak da, severim Fifa'yı. Futbol işini de EA Sports'dan daha iyi kimse beceremez, doğruya doğru.

Nostalji Adamı Blaxis Prodüksiyon sundu...

FINDIĞIN REDDEDİLEMEYEN POTANSİYELİ

Merhaba millet ! Başlığa bakıp toplumdaki bilinç altına itilmiş cinsel-liğin nasıl her türlü reklamda su yüzüne çıktığı hakkında yazı beklemiyorsunuz umarız, çünkü biz gene büyüydü, ejderhaydı öyle bir şeyler yazıcaz. Buyrun sizi şöyle alalım...

Arkadaşlar, bize ulaşan mektuplardan (bakın artık mektup bile alıyoruz, aşıcaz yakında!) anladığımız kadarıyla bilgisayar oyunu olan FRP'ler ile masaüstü FRP'leri pek çok kişi tarafından karıştırılıyor. Biz de bunun üzerine çok daha önce yapmamız gereken detaylı bir açıklamayla bu iki FRP arasındaki fark nedir, onu bir anlatalım dedik.

Efendim, bilgisayar FRP'leri siyah-beyaz tüylü, 13-14 cm. boylarında olup... Neyse, çok kötü oldu, boşverin. İşin aslı, bilgisayar FRP'lerinde kimi zaman bir karakter ya da bir grubu yönlendirmeniz esastır. Çoğunlukla sizin yarattığınız bu karakter ya da grup ile belirli maceralara girişir, kazandığınız tecrübe puanları ile karakterlerinizi geliştirme imkanı bulur ve ana senaryoyu takip ederek oyunu bitirirsiniz. Fakat bilgisayar FRP'lerinde (her ne kadar gitgide oyun yapıları gelişse de) karakterlerin kişilikleri çok ön plana çıkamaz.

Masaüstü FRP'leri ise bilgisayar ile uzaktan yakından ilgisi olmayan oyunlardır. Genellikle üç ya da daha fazla kişiden oluşan bir grup ve onları yöneten bir oyun yöneticisi ile oynanırlar. Oyunculardan her biri, kendi yarattığı karakteri tıpkı rolünü oynayan bir tiyatrocu gibi canlandırır. Oyun yöneticisi ise her şeydir. Karakterlerin o an ne gördüklerini, duyduklarını, yaptıkları hareketlere karşılarına çıkanlarca hangi tepkilerin verildiğini oyunculara aktarır. Oyun boyunca ihtiyaç duyulanlar karakterlerin özelliklerini yazmak için kağıt kalem; savaş ya da benzeri durumlarda kullanılmak üzere dört, altı ve daha çok yüzlü zarlardır. Oyunun amacı belli bir oyuncunun kazanması değildir, hep beraber ortak bir macera yaşamak ve bundan zevk almaktır. Anladığınız üzere olayların tümü oyuncuların kafaları içinde gelişmekte. Oyunda yapılabileceklerin tek sınırı ise hayal gücünüzün genişliği. Başarılı olabilmeniz için karakterinizin büyük kahramanlıklar yapması gerekmez, yalnızca onu iyi oynamanız yeterli. Örneğin aptal bir savaşçıyı canlandırıyorsanız, sorulan sorulara mantıklı ve kurnazca yanıtlar vermeniz değil, aksine ağzınızı bir karış açıp sorana boş gözlerle bakmanız sizi daha başarılı kılar, çünkü karakterinizin doğasına uygun bir hareket yapmışsınızdır. Ayrıca karakterlerin oyun içerisinde yaşadıkları, yaptıkları savaşlar, öldürdükleri yaratıklar, buldukları eşyalar ve oyuncuların karakterlerini iyi canlandırmaları, oyun yöneticisi tarafından tecrübe puanı olarak ödüllendirilir. Tecrübe puanları artan karakterler ise daha üst seviylere ulaşırlar. Eğer bir büyücü ise büyü güçleri ya da bir hırsızsa saklanma, farkedilmeden takip edebilme gibi yetenekleri gelişir. Kimi oyuncular, aynı karakterle yıllar boyu oynar ve onu sıfırdan başlayıp geliştirirler.



Diablo'nun mükemmel bir oyun olduğu tartışılmaz, ama gerçek FRP kurallarını ve karakter gelişimini yansıtmaktan ne yazıkki çok uzak.



Eğer masaüstü FRP'lerine en yakın CRPG'yi yaşamak istiyorsanız, Baldur's Gate tek alternatifiniz.

Örnek bir oyun nasıl olabilir kısaca değinelim isterseniz

Oyun Yöneticisi : Sokaktan içeri girdiğiniz anda karşınıza üstü başı kir içinde, beli bükük, sakalından sular damlayan bir dilenci görüyorsunuz. Size doğru eğiliyor ve :

"Bayım, bu yaşlı adam için bir kaç bozukluk lütfen"

Oyuncu 1 : Çekil be adam, işimiz çok acele !

Oyuncu 2 : Bu kadar acımasız olma (OY'ne döner). Adamın eline bir kaç bakır kuruş atıp yola devam ediyorum.

OY : "Teşekkür ederim bayım" Yaşlı adam kısa sürede sokağın karanlıklarına doğru gidiyor. Devam ettiğinizde elinizdeki haritada işaretlenmiş olan kapağı görüyorsunuz.

Oyuncu 1 : Kaldırmayı deniyorum.

OY : (Oyunculara göstermeden bir zar atıp karakterin bunu yapıp yapamayacağını kontrol eder.) Tek başına kaldıramayacağın kadar ağır.

Oyuncu 3 : Ben de yardıma geliyorum.

OY : (Bir zar daha) Tamam oldu. İçerisi karanlık ve aşağıdan gelen sesler var, yılan tıslamaları gibi.

Oyuncu 2 : Aşağıya ineceğim, ama önce bir "Light" büyüsüyle girişi aydınlatmak istiyorum.

OY : Tamam oldu..

Oyuncu 1 : Hemen arkandayım.

Oyuncu 3 : Ben burada kalıp arkayı



kollayacağım.

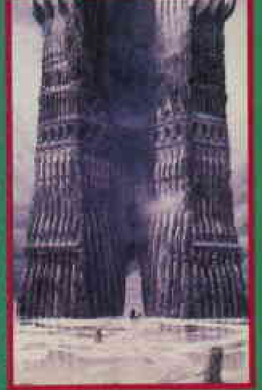
Gördüğünüz gibi tek belirleyici olan sizin o an ne yapmak istediğiniz ve oyun yöneticisinin durumu nasıl çizdiği. Çoğunlukla oyun, yöneticinin kafasındaki gibi gitse de, kimi yerlerde karakterlerin yaptıkları, oyunun gidişatında önemli değişikliklere yol açabilir. Usta bir oyun yöneticisi (genel adı Dungeon Master DM) akışı bozmamak ve oyuncuları sınırlamamak arasındaki dengeyi yakalamalı ve yaşananları oyuncular için mümkün olduğunca gerçek kılmalı.
Umarız bu kısa bilgiler pek çoğunuz için yeterli olmuştur. Eski oyuncuları biraz sıkmış olabiliriz, ancak bundan böyle biraz tecrübesiz, biraz da yıllanmış oyunculara yönelik bilgiler vermeye çalışacağız.

Gene çok konuştuk, sıra sizde

Merhaba,
İsmim Fatih. Frp köşesi,çıktığından beri sana bir mail göndermek istiyordum. Çünkü FRP konusunda danışabileceğim kimse yoktu. FRP ile ilgili sormak istediğim birkaç şey var. Cevaplarsanız çok sevinirim. Aslında FRP'ye olan ilgim yeni değil. Amiga zamanında Ishar diye bir oyun vardı. O zamanlar bu konularda pek bilgim olmadığı için bir şey anlamamış ve silmiştim, aklıma geldikçe hala kendime kızarım. Şimdi ise bu tür oyunlar çoğalınca,temelde bir bilgimiz olmadığı için biraz zorlanarak oynuyorum. Diablo çıktığı sıralar onu da oynamıştım, oyunun geneli basite indirgenmiş bir FRP olduğundan, FRP'nin temel oynanış şeklini daha iyi anlamıştım.
1- Şimdilerde Baldur's Gate oynuyorum. Şimdiye kadar pek zorlanmadım, ama birkaç mesele var. Mesela Beregost'ta Garrick ile karşılaştım ve grubuma aldım. Garrick'i aldığımda ben Level 6 Paladin idim, O da Level 6 olarak gruba katıldı.Garrick Bard olduğu için Bard'lar Level 1'den sonra büyü yapabiliyorlar. Fakat Garrick 6. Level olduğu halde gruba katıldığındaki kendi bildiği büyüleri bile yapamıyor. Ezberlediği büyüleri nasıl kullandırabilirim? Rest ettikten sonra gene denedim fakat olmadı.
2- B.Gate'de kullanılan kılıç vs. niye bu kadar az ? Şu an ben daha Naskhel'e gitmedim gerçi ama silah almak istediğimde her şehirde silah çeşitleri aynı. Diablo'da bile bundan daha fazla silah çeşidi vardı. Birde kılıçların bazılarında Thaco diye birşey yazıyor. Thaco' nun anlamı nedir? Böyle silahlar daha mı iyi? Kırılan kılıçları tamir etme bu oyunda yok herhalde. Yoksa hiçbir FRP'de tamir olayı yok mu?
3- Oyun başında adamıma özellikleri dağıtırken verdiğim puanları, Level atladıkça Strength, Wisdom gibi şeylere dağıtıp yükseltemiyor muyum? Çünkü Diablo'da öyleydi. Acaba bunda da.......
4- Tüm FRP oyunlarının özelliği aynı değil mi?Ben geçenlerde Shattered Light isimli bir oyun aldim. Bunda da B.Gate'deki Strength, Constitution, Wisdom gibi özelliklerden ayrı bir o kadar özellik daha var, bunun sebebi firmaların keyfine göre yeni şeyler eklemesi veya çıkarmasıyla mı ilgili acaba?
5- Level atlamak için sıkça avlandığım bölgelerde sonradan hiç yaratık çıkmamaya başladı, bir süre o bölgelerde avlanmadım (bayağı bir süre). Sonra o bölgelere yine gittim gene yok gene yok bunun sebebi ben Level atladığım için oyunu zorlaştırmak amacıyla haritada yeni yerlere gitmek zorunda bırakmasımı acaba neden o bölgelerde bir süre sonra yaratık çıkmıyor?

G&B der ki

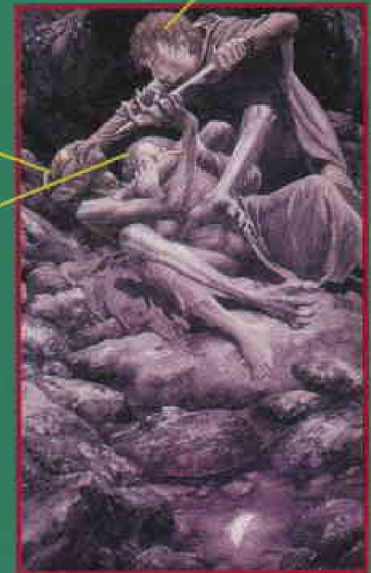
Öncelikle şunu belirtmek lazım ki, Diablo yaygın kanının aksine klasik FRP'den oldukça uzak yapıda. Bunun da nedeni (siz de takdir edersiniz ki) karakterinizin fiziksel özelliklerini ve büyü gücünü geliştirmenin dışında hiç bir kişilik özelliği ya da ayrıntılı etkileşiminin oyun içinde yer alması (Ama bu Diablo'yu bu kadar baba bir oyun olmaktan alıkoyar mı ? Tabii ki hayır, nerdesin Diablo 2ö (üç ay uzaktayım, hızla koşuyorum size doğru – BLX). Ancak Baldur's Gate oynaman çok iyi, çünkü masaüstü FRP'lerinin en yaygın olanı AD&D'nin orjinal kurallarıyla tamamen aynı. Bu da senin çok çabuk masaüstü kurallarına adapte olmanı sağlayabilir tabii.
1- Tıpkı büyücüler gibi Bardlar da zırh giydikleri sürece büyü yapamazlar. Belki senin Garrick'in de üstünde dikkatini çekmemiş olan bir Studded Leather ya da benzeri zırh bulunabilir. Bir kontrol et bakalım.
2- Diablo'da önüne geçeni biçtiğin için silah kolleksiyonlarının daha geniş tutulması doğal. Her FRP'de silah tamiri olması zorunlu değil. Thac0 ise "To Hit Armor Class 0" ın kısaltması. Masaüstü oyunlarında Thac0'dan rakibin AC'si çıkarılır ve bir sayı elde edilir. Atılan 20'lik bir zarda bu sayının üstü gelirse rakibe vurmuş sayılırsın. Baldur's Gate'de de durum aynı, kısaca ne kadar düşük Thac0, o kadar iyi silah!
3- Iıh !...
4- Aynen öyle, eğer oyunun üzerinde AD&D sistemi kullandığına dair bir ibare yoksa özellikler tamamen farklı olabilir.
5- Eğer oraya bir görev alıp gittiysen ve görev bittiyse o yaratıkları bir daha görememen doğal, yok eğer rasgele çıkıyor idiyseler, şimdi de rasgele çıkmıyorlar demektir !





Bu aylık da kapatıyoruz, görüşmek üzere, sağlıcakla kalın !

Not : Barkın'a, Ufuk'a ve Mahmut'a köşeye katkıları için teşekkürler.
Not : Gökhan illa da bu yazının bizim için binyılın son yazısı olduğundan bahsetmemizi istiyo. Ben de bin yıl sonra görüşürüz gibi kötü bi espri yapmamak için zorluyorum kendimi. Her şey "Bin yılın son bilmemnesi" diye konuyor önümüze, pek çoğu da anlamsızlaşıyor (Örneğin : Binyılın en iyi filmleri, güler misin, ağlar mısın?!) ama zamanın onun için ne denli önemli olduğunu bildiğim sevgili dostum için bu yazı çok şey ifade ediyor. Binyılın son yazısı kutlu olsun Gökhan'cım !



Gökhan Habiboğlu
valence@pmail.net

Featuring
Sinan Akkol

Batu Hergünsel
quedrus@pmail.net

Şafak Devriyesi



İşte Amerika'lıların en başarılı ağır bombardıman ekiplerinden biri: 457. Bombardıman Bölüğü

İkinci Dünya Savaşı kuşkusuz dünyanın yaşadığı en ilginç ve büyük savaştır. Radar, jet, roket, nükleer güç, elektronik bilgisayar gibi teknolojiler o dönemde geliştirilmiş, yüzyılımızın yarısını içine alan soğuk harb dönemi de bu savaşın sonucunda ortaya çıkmıştır. Kısacası son elli yıllık dünyayı biçimlendiren olay 2. Dünya Savaşıdır ve Cengiz istilası dışında bunun tarihte başka bir örneği yoktur. Her şey Avrupalı ve Amerikalı bazı siyaset ve sermaye çevreleri tarafından desteklenen (hangi şirketlerin desteklediğini saysam dudağınız uçuklar) Nazi partisinin Almanya'da iktidarı ele geçirmesiyle başladı. Başta belki de böyle bir gücün Sovyetler Birliği karşısında etkili olacağı düşünülmüştü ama sonra kimsenin hesaba katmadığı bir şey gerçekleşti ve Hitler, Stalin ile kanka oluverdi... Klasik Frankeştayn öyküsündeki gibi batı bir canavar yaratmıştı ve şimdi bu canavar kendisini yemek üzereydi. Avrupa ülkeleri yıldırım saldırılarıyla birer birer işgale uğruyordu. Bundan kurtulabilen yalnızca bir ada devleti olan İngiltere idi. Yıldırım savaşı zırhlı birliklerin piyade desteği şart olmaksızın savaşarak ilerlemelerine ve bu arada pike bombardıman uçaklarıyla desteklenmelerine dayanıyordu. Ju-87 Stukalar düşmanın üzerine ıslık çalarak pike yapıp bombalarını bıraktıtan sonra yeniden yükseliyorlar, panzer bölükleri düşmanın piyade tümenlerine dağıtılmış tanklarını tek tek avlıyorlardı. Bu strateji başta korkunç etkili oldu. İşlerin Almanya aleyhine dönmeye başlaması İngiltere Savaşıyla başlar (Battle of Britain). Hitler'in planında hiç bir zaman İngiltere'yi istila etme düşüncesi yoktu. Bunun bir nedeni İngiliz ırkını Almanlara yakın olarak görmesi ve yanında olmalarını istemesiydi. Diğer bir nedeni de Almanya'nın uçak gemisi ve çıkartma gemisi gibi araçlara öncelik vermemiş bir kara gücü olmasıdır. Böylece Britanya'yı hava saldırılarıyla dize getirmeye çalıştılar. 1941-1942 arasında süren bu savaş iki taraf içinde çok yıpratıcı oldu. Fakat Almanlar belli hedefleri vurmaya dayanan taktik bombardımana dolayısıyla pike yapabilen hafif bombardıman uçaklarına ağırlık verdikleri için dört motorlu ağır bombardıman uçağı üretmemişlerdi. Başlarda yapılan saldırılar sanayi ve askeri tesisleri hedef alırken bir gün bir bombanın yanlışlıkla Londra'ya düşmesi sonucu her şey değişti. İngiliz uçakları bir intikam saldırısıyla Berlin'i vurdular. Hitler'in emri kesindi: Londra'da taş üstünde taş kalmayacaktı. Böylece sivil hedefler de bombalanmaya başlandı. Bir yıl süren hava savaşının sonucunda İngilizler zor da olsa dayanmışlar ve Almanlar önemli bir uçak kaybına uğramışlardı. Bu noktadan sonra Hitler hayatının yanlışını yaparak hazırlıksızca Rusya'ya girmeye kalktı. Öyle ki Kuzey Afrika'ya gitmeye hazırlanan çöl donanımlı birlikler bile yazlık üniformalarıyla bu harekata sürüldüler. Rusya'nın istilasının kış gelmeden tamamlanacağı umuluyordu. Eğer tek koldan Moskova'ya uzanan bir yıldırım harekatı yapılsaydı bu amaca planladıklarından geç de olsa ulaşabilirlerdi. Ama Kafkasya Moskova ve Stalingrat olmak üzere üç hedef belirlendi ve Alman ordusu üç koldan Rusya'ya daldı. İstila tehdidinden kurtulan İngilizler ise Amerikalılar ile birlikte Almanya üzerine bombardıman akınlarına başladılar. Müttefik propagandası bu gün bile geçerli olduğundan savaşın tek aşağılık katilleri Alman'larmış gibi gösterilir. Oysa karşı taraf baştan beri sivil askeri hedef gözetmeden toplu katliam anlamına gelen stratejik bombardımana ağırlık vermişti. Almanların başlangıçta sahip olmadıkları dört motorlu ağır bombardıman uçakları da İngiliz ve Amerikalıların elinde vardı. Şöyle bir örnek vereyim: 1943'te Hamburg'a yapılan tek bir bombardımanda 40000 sivil yangın bombalarının yarattığı ateş fırtınalarında cayır cayır yanarak ölmüştür. Hiroşima'da bile ilk etapta 65000 kişinin öldüğünü düşünürseniz katliamın boyutunu görebilirsiniz. İngiliz bombardıman gücünün patronu Arthur Harris manyakça bir saplantıyla sivil hedeflere saldırma stratejisini sürdürdü. Tabii Almanlar da anavatanlarını korumak için korkunç bir avcı gücü oluşturdular. Romanya'daki petrol rafinerilerine saldıran Amerikan bombardıman uçakların ancak altıda biri sağ kalabilmişti. Gelecek ay savaşın son döneminden ve Almanların mucizevi gizli silahlarından söz edeceğim. O zamana dek sağ kalmaya çalışın.



"İlk Büyük Yıkım"dan sonrası, Hiroşima. Bu adamın arkasındaki bütün bölgenin, iki gün öncesine kadar 65.000 Japon'un yaşadığı koca bir şehir olduğuna inanabiliyor musunuz?



"Uçan Kale" takma adlı B17 ağır bombardıman uçakları, Alman'ların kabusu haline gelmişti.

Ozan Simitçiler
ozans@level.com.tr

Had Safhada



Hiç, bir bebeğin gözlerine kendinizi kaybedecek kadar uzun süre baktınız mı? Daha doğrusu, o gözlere bakmayı başarabildiniz mi? O gözlerdeki katıksız masumiyet, o her türlü bencillikten, hırstan, nefretten uzak, kendi vicdanınızın aynası olabilecek kadar derin, masum ifadeyle yüzleşmeyi becerebildiniz mi? Hiç sanmıyorum...

Unutmadık...

Mutlaka başınıza gelmiştir, herşeyin iyi gitmesini istediğiniz bazı günler vardır. Ama doğa, insanlar ve diğer etkenler söz birliği etmişcesine o günü size zehir etmeye çalışırlar. 24 Kasım da işte böyle bir gündü. 17 Ağustos cehenneminin üzerinden 100 gün geçmişti neredeyse, ve o geceyi en katıksız haliyle yaşayanlara verilen bazı sözler... düzeltiyorum, birçok söz havada kalmış, belki de unutulmuştu. Ama biz unutmayacağımıza ve unutturmayacağımıza söz vermiştik. Ve o gün, depremin dehşetini üzerinden atmaya çalışan, çadırlarda yatıp, çadırlarda okullarına devam eden çocukları Tatilya'da eğlendirmeye, bir günlüğüne de olsa yaşadıkları o korkunç günden ve devamından bir gün de olsa kurtarmaya söz vermiştik. Ama havanın azizliğine uğramış ve bardaktan boşanırcasına yakalanmıştık. Yine de İzmit'in Ziya Toptan ve Kayapınar İlköğretim Okulu öğrencileri gözlerindeki minik sevinç pırıltılarını, yağan yağmura rağmen kaybetmemişlerdi. Tatilya'nın açılmasıyla birlikte çil yavrusu gibi dağıldı minikler, öyle ki başlarındaki öğretmenlerin "Durun, dağılmayın!" dediklerini belki duymadılar bile. O kadar aç kalmışlar ki gülmeye... Kimsenin enkaz altında kalan "çocukluklarını" çekip kurtarmak akıllarına gelmemişti ki o zamana kadar... Bütün o ayların hıncını bir günde çıkartmak elbette ki mümkün değildi, ama gelin bir de bunu onlara anlatın. Saatlerce koştular, doyasıya eğlendiler. Level ekibi olarak bizim bile yorgunluktan tıkandığımız saatlerde hala çığlık çığlığa sesleri bütün Tatilya'yı sarıyordu. Ama akşama sakladığımız sürprizle karşılaştıklarındaki hallerini görmenizi isterdim. Deliyürek dizisinin sevilen oyuncuları Kenan İmirzalıoğlu, Zeynep Tokuş ve Emin Gürsoy'u aralarında gördüklerinde, neredeyse üçlüyü sevinç yumağı içinde boğacaklardı. Onlara hazırladığımız minik hediyeleri aldıktan sonra gözlerindeki o mutlu ifadeyi görmek herşeye değdi. Bir günlüğüne de olsa...

Unutmayın...

Orada, burnumuzun dibinde hala aç insanlar var. Hala üşüyenler, hala bir çadırı bile olmayanlar var. TV'lerdeki boş konuşmalarla vakit kaybetmeyin. Hala insanlar, insanlarımız acı çekiyor, hala bizim insanlarımız ağlıyor. Ama bunu kameranın önünde değil, kamera arkasını dönüp gittiğinde yapıyorlar. Üniversite hayatımın dört yılını geçirdiğim Adapazarı'na gittiğimde, oranın insanının halini gördüm. Kameralar ihtiyaçları olan ratingi alıp uzaklaştığında, insanların evlerinin enkazının yanında oturup, birbirine sarılarak ağladıklarını gördüm. Onlarla birlikte ağladım. Vurdumduymazlığa mahkum edilmiş, hafıza fakiri, halk olma bilincini kaybetmiş yurdum insanına acıdım. Lütfen siz de artık birşeyler yapın. Sadece Sakarya'da değil, İzmit'te, Düzce'de, Yalova'da... Ağlayan insanlarımıza yardım edin. Hiçbirşey yapmaya gücünüz yetmiyorsa bile, bizim yaptığımızı yapın. Unutmayın, unutturmayın...

Dünya

Ah kahpe dünya, ah. Suçlu mutlaka sen olmalısın. Bu savaşların, bu haksızlığın, bu acıların tek ve yegane suçlusu... Nede olsa ayağımızın altındaki topraksın, başımızın üstündeki gök, göz alabildiğine uzanan denizsin. Yağmur olup bizi ıslatan, arada bir sallanıp canımızı alan, dalga olup binaları yutan sensin. Sütten çıkmış ak kaşık olan insanoğlunun hiçbir suçu yok çektiği acılarda! Evet evet, bütün acılarımızın yegane sebebi sensin dünya...
Ah dünya ah. Bir bilsen, sen ne kahpesin...

Sır

Size bir sır vereyim mi? Cennete neden "cennet" denildiğini biliyor musunuz? Henüz insan eli değmedi de ondan...

Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr





POSTA KUTUSU

Nıhahahahaa...Sinan Abiniz artık yokkkk... Kafamı fena bozdu, ben de kemiklerini sıyırıp arka bahçeye gömdüm...Fakat akabinde Gökhan ile Batu bir "Animate Dead" cast edip iskeletini ayaklandırdılar, artık elbise askısı olarak kullanıyoruz kendisini. Hoş, rahmetli sağlığında da pek Arnold bir tip değildi amma, artık iyice aerodinamik oldu. Wohahaha...Geçelim mektuplara...



Malesef, henüz Blizzard'ın Türkiye distribütörlüğü alınmış değil. Yani Diablo 2 geldiğinde, kopyasının beta veya kırık olmaması için dua etmek durumundayız.

Sevgili Level,

Bu size yazdığım üçüncü mektup. İlk yazdığım mektuplar elinize geçti fakat yayınlamadınız, neyse umarım bu mektubu yayınlarsın Sinan ağabey. Level'i 1997'den alıyorum ve almaktayım. İlk 4 sayısı hariç tüm sayıları elimde. Yani eski okuyucunuzum. Sorularıma geçmeden önce sizlerin mükemmel bir dergi çıkarttığınızı söylemek istiyorum. Derginiz gerçekten çok güzel. Gittikçe de güzelleşiyor. Bence piyasadaki diğer dergilerden daha başarılısınız. Başarılarınızın devamını diliyorum. Ve sorularıma geçiyorum.

1) StarCraft'ın yenisi çıkacak mı? (Data'sı veya üçüncüsü, keşke çıksa.)

2) Ülkemizde Westwood'un ve Electronic Arts In Box oyunları satılıyo, peki niye Blizzard'ın Box oyunları satılmıyo?

3) Half Life'ın ikincisi çıkacak mı (datası dışında)?

4) Sinan ağabey bu soru sana, boş zamanlarında ne yaparsın? Boş zamanın varsa yani, ne tarz oyunları seversin? Chat yapar mısın? Chat'deki Nick'in ne? Icq numaran?

5)Oyunları değerlendirip sıralarken türlerine göre sıralandırsanız daha iyi olmaz mı?

Sorularımı cevapladığınız için teşekkür ederim. Bütün Level çalışanlarına başarılar dilerim.

Güney Mutlukoca

LEVEL Demek eski okuyucumuzsun, ne mutlu sana. Ve fakat maalesef altın madalya stokumuz çoktan tükendi, o yüzden seni alnından öpmekle yetiniyorum. MUAH!...Geçelim sorularına...

1) Starcraft'la ilgili tısss yok. Blizzard zaten Diablo 2 ve Warcraft 3 ile yeterince meşgul, bi de adamların başına Starcraft 2 çıkarmayın da elde olanları bitirsinler önce.

2) Çünkü ülkemizde Aral İthalat o dediğin firmaların oyunlarını resmen getirip dağıtıyor, ama Blizzard için resmi bir ithalatçı henüz yok. Belki zamanla olur, kesme ümidini.

3) Half Life 2 çıkar mı bilemem, en son Valve birşeyler üzerinde çalışıyor diye duydum amma, işte o kadar. Sadece duydum yani. (Kendince "siz bunu okuduğunuzda Half Life: Opposing Force da gelmiş olur demek istemiş, mazur görün – BLX)

4) Sinan ağabeyin artık tüm boş zamanlarını elbise askısı olarak geçiriyor, girişte de söylediğim gibi. Eh, bir elbise askısının chat ettiği nerede görülmüştür? O da edemiyor zaten, sadece arada bir chatırdayıp duruyor, sanırım kemikleri üşüyor. Nıhahahaha... (Bak bu ikiii, bir üçüncüsünden sonra olacaklara karışmıyorum – BLX)

5) Bilmem, daha iyi olur mu dersin? Bunu elbise askısına bir sormam gerek. Rah rah rah... (Tamam, bunu sen istedin – BLX)

Sevgili Level,

Ben 13'üne yeni basmış bir PS sahibiyim. Önce şunu söylemek istiyorum. Derginiz bu yeni haliyle çok güzel olmuş, hep devam edin. Bir okur olarak şunu istiyorum: 6 ayda veya 1 yılda bile olsa tam sürüm PS oyunu verir misiniz (verin ama yaa)? Ülkemizde her şeyde eşitlik var neden PC ve PS oyunlarını aynı sayıda incelemiyorsunuz (inceleyin ama yaa)? Okullarda açıldı artık derslerden çok az oyun oynıycam, belki hiç oynamıycam ama derginizi almaya çalışçam. Dino Crisis'in tam çözümü için Emin abime sonsuz selamlar ve teşekkürler. 2-3 aydır beklenen film The Matrix'e gittim. Bence süper filmdi. Şimdi sorularımı sormayı istiyorum.

1) Çıkacak olan MDK 2, Test Drive 6 ve Hidden & Dangerous'ın PS versiyonları çıkacak mı?

2) Hit oyun Metal Gear Solid'in tam çözümünü verebilir misiniz?

3) Resident Evil 2, Dino Crisis ve Star Wars'ın PS için hileleri varsa hile köşesinde yazar mısınız?

4) Silent Hill'de pianolu bölümde kalıyorum (müzik odasında). Bitiren biri varsa orada söyleyebilir misiniz???

Benden bu kadar mektubumu yayınlamanızı dilerim.

M.G. Solid Snake

LEVEL Ama olmuyor ki böyle! Bak koca adam olmuşsun, hâlâ onu verin, bunu verin diye ortamlarda dolaşıyorsun. Ayrıca imkan vardı da biz mi PSX CDsi vermedik? (Yaw Sülüman, çık abi dışarı yaw!) Neyse, Matrix'e gelince, John Woo senelerdir benzer filmler yapar, neresini beğendiniz şu tayyare filmin, hiç anlamadım (aksi gerçekleşseydi şaşardım zaten, ahaha – BLX). İnceleme oranlarına gelince, böyle iyidir, ayarlayana kadar canımız çıktı, bırak elleşme hiç. Gelelim sorulara...

1) Walla MDK 2 ve TD 6 belki çıkar amma, H&D için hiç imkan tanımıyorum, oyun PSX için biraz fazla büyük. Ama tabii PSX 2 gelince

işler değişecektir, orası kesin.

2) Höy, vermedik mi? Dur elbise askısıyla bir konuşayım bu konuyu.

3) E tabii, hileleri varsa, biz de bulabilirsek veririz, hatta uzun zaman önce o hilelerin birçoğunu verdik! Ve fakat Star Wars hilesiyle ne kastetmişsin ki? SW konulu bir buçuk ton oyun var da...

4) Way, orada bir de piano mu varmış? Japon neler yapıyor yaw, peh peh peh! (Açıkçası hiç fikrim yok!) (Yine şaşmadım. Bak, hiç şaşmıyorum – BLX)

Herkese Sevgiler Saygılar,

Bu sefer size sorularım için yazıyorum. "Teknik Servis" köşesini açtığınız iyi oldu. Konuşmayı fazla uzatmadan sorulara geçiyorum.

1) Arkadaşımda 48X Creative Infra CD ROM sürücü var. Ve bılgisayarı alınalı çok olmadan CD ROM'u bozmayı başarmış. CD ROM Windows içindeyken çalışmıyor. Yani



MDK 2, Playstation için çıkması muhtemel oyunlardan birisi. Ama H&D için pek fazla ümitlenmeyin deriz.

düğmesine basılınca açılmıyor. Aynı şey kumandayla yapılınca da olmuyor. Fakat bilgisayarı yeniden başlatırken bazen çalışmaya başlıyor. Ve o şansı varsa o zaman CD'yi takıp oyun oynayabiliyor. Sizce bu sorunu çözebilir miyiz?

2) Benim eski bilgisayarımda 24X Creative CD sürücü var. Ve arkadaşımın sorunuyla hemen hemen aynı. Fakat bılgisayarı yeniden başlatsanız bile çalışmıyor. Yani CD ROM sürücü Windows'ta iken düğmesine basılınca açılıyor ama CD'yi koyup kapatınca hiçbir zaman dönmüyor. Arada bir okumaya geçmek için yavaş dönüyor ama okuyamıyor. Ve de eskiden dönen bir CD'yi çıkarmak istediğimde önce CD'yi durdurduktan sonra çıkarıyordu, fakat şimdi CD döne döne çıkarıyor. CD ROM'u değiştirmem lazım mı?

3) Bende Diamond Monster Fusion 16 MB 3Dfx Voodoo Banshee var. Ve bu karttan doğal olarak memnunum. Kim demiş TNT'lerin en iyi olduğunu? NFS 4'ü D3D'de oynarken arabanın içi görünmüyor fakat Glide'da görünüyor. Bence her şey gelişmiş 3D özellikleri demek değildir. Her neyse... Ben sorunuma geçeyim. Test Drive 5'i ekran kartının sürücüsünü güncelleştirmeden önce Voodoo 2'de oynuyordum. Güncelleştirdikten sonra da oynuyorum ama bir yarış bittikten sonra bir daha oyuna geri dönmüyor ve Windows'a çıkıyor. Sizce neden?

4) Sizce ben ekran kartımı son çıkan bir 3Dfx veya çıkacak olan bir TNT 3 ile mi değiştirmeliyim? Ama benim sevdiğim tür oyunlar genelde Glide destekliyor. Ve ben ikisinin arasında bir seçim yapamadığım için delirmek üzereyim. Lütfen yardımcı olun...

Sorularımı yanıtlarsanız sevinirim.

İyi çalışmalar, sevgilerle

Koray Serter
Söke/Aydın

LEVEL Hoş gelmişsin efe kardaş, madem ciddi sorunların var, o vakit geyik-free cevaplar alman elzemdir. Derhal geçelim sorularına...

1) Şimdi ben şunu anlamıyorum, yaklaşık 30 santim ötede duran bir aygıta neden uzaktan kumanda takılır? Ve neden millet deli gibi daha fazla para verip o malı alır? Yani şöyle elinizi ileri doğru uzatıp açma düğmesine basmak çok mu zor bir iş? Hayır, işin kötüsü, makinelerle ilgili Murphy Kanunu'ndan sanırım bihabersiniz çoğunuz. Bakınız, bir cihazın ne denli çok parçası varsa, o denli çabuk bozulur o şey. İster CD-ROM olsun, ister motorsiklet, hiç farketmez. Sonuç olarak uzaktan kumandalı CD-ROM sürücüler de aynı hastalıktan muzdariptir, belki cihazın kendi özel driver dosyalarını yüklemeyi deneyebilirsiniz, ve belli mi olur, işe de yarayabilir. Ama fonda ayrılık müzikleri çalıyor kanaatindeyim.

2) Netekim, netekim, ilk sorudaki cevaplar senin için de geçerlidir netekim. Sana Bon Jovi'den "Never Say Goodbye" adlı ferahfeza makamındaki besteyi çalıyor, akabinde en az 6x hızlı bir DVD-ROM sürücü tavsiye ediyorum. Şu saatten sonra zaten normal CD-ROM alınmaz, üstelik fiyatlar çok makul seviyelerde seyrediyor.

3) Kartın güzel, seni daha götürür gibime geliyor, ancak TNT 2'lerle başa çıkamaz, kendini hiç kandırma. O soruna gelince, bazen oluyor böyle. Birşeyleri update ediyorsun, hop başka bir sorun çıkıyor. En iyisi EA sitesine bağlanıp bir bak bakalım NFS 4 için yeni bir patch filan çıkmış mı? Belki bu sayede sorunu çözebilirsin, onun dışında aklıma bir yol gelmiyor.

4) Bence sen o ekran kartıyla mümkün olduğunca idare et, şu aralar ortam karışık, herkes yeni bir teknoloji geliştiriyor. Biraz bekle bakalım kim ne çıkaracak, zaten kartın hiç o kadar yaşlı sayılmaz, bak ben hâlâ 4 MB bir Diamond Monster kullanıyorum. GeForce 256 geldi mesela, ama ilk versiyonlar biraz sorunlu sanırım, zaten pahalı da sayılır. Yeni bir ekran kartını sana yaklaşık 6 ay daha tavsiye etmiyorum, sabreden derviş hesabı, tamam mı?

Selam falan fıstık bu bilmem kaçıncı mektubum. Abi bu dergi bağımlılık yapıyo ya! Önceden alanlara "sakata bak bi de dergi alıyo" diye dalga geçiyorduk. Şimdi tükürdüğümüzü yaladık. Neyse fazla konuşup



Banshee işlemcisi olanlar, oyunu komut satırından NFS.EXE –D3D0 komutuyla başlatırlarsa grafik sorununun çözüldüğünü görecekler.

başınızı ağrıtmayayım da sorularıma geçeyim.

1) Fifa 2000 3DFX'siz çalışır mı?

2) Bende 4 MB'lık AGP S3 Trio 64 VT ekran kartı var ama Direct X 6.0 bunu 2 MB D3D kullanamıyorum. Ayrıca bu kart Glide destekliyor mu? (Gerçi D3D olsa ona da razıyım da fazla mal göz çıkarmaz heralde.).

3) AMD K7 fiyatları ne kadar?

4) Frp, kültür ve şafak devriyesi çok iyi. Posta kutusuna + sayfa koyarsanız sevinirim (ayrıca mektubu yayınlarsanız sevinç katsayımı artırabilirsiniz).

5) Matrox G-400 harbidende TNT 2'yi geçti mi? Geçtiyse ne kadar geçti? Ne kadar (fiyatı)?

6) Bence 3 CD yerine 2 CD+poster daha iyi.

7) Yüzüklerin Efendisinin Theme'lerini verebilir misiniz?

8) Dark Colony fena değilmiş tam sürüme tam gaz devam edin.

9) Kadınlar hakkında haklısınız.

Bye, bye Bighead

LEVEL Hoş geldin, safalar verdin Kocakafa kardeş. Şimdi ben senin ve arkadaşlarının ensesine tokadı patlatmayayım da ne yapayım? Biz burada bir tarafımızı yırtıyoruz "Dergi, kitap, gazete okuyun, cahil kalmayın, kendinizi yetiştirin!" diye, sen oradan utanmadan okuyan adamla "sakata bak!" diye alay ettiğinizi yazıyorsun. E ama oldu mu şimdi güzelim? Neyse, yine de hoşgörüyle yaklaşayım, ne de olsa eski yolunuzun yanlışlığını farketmişsiniz. Okuyun, okutun yavrularım. Mahalle edebiyatıyla ömür geçmez, geyik muhabbetleri sizi aya, galaksiye götürmez! Bıraktım ayı, galaksiyi, Aksaray'dan Taksim'e bile götürmez! Taksi şoföründen sopa yeyince anlarsınız neden götürmeyeceğini. Neyse, gelelim sorulara...

1) Tabii çalışır, ona bakarsan ben de yüz metreyi 8 saniyede koşabilirim. Ama bunlar hep teoride kalan şeyler, gerçekleştiğini görmeye ömrün vefa etmez.

2) Bak sen uzun uzun birşeyler sormuşsun ama, ben sana öz cevap vereyim, o kart beş para etmez. Nereden biliyorsun dersen, bende de var, bir halta yaramıyor. Kendine bir güzellik yap, TNT 2 Ultra al. OK?

3) Birkaç yerde gördüm, ama fiyat sormadım. P3 işlemcilerle kapışacak kadar iddialı olduklarını biliyorum, her açıdan.

4) Sayfa sayımız uzun süre sabit kalabilir, tabii köşelerin çapı değişmeye müsaittir, o ayrı. (Yuh, cevaba gel!) İşte mektubunu da bastık buraya, hadi gene iyisin.

5) Evet Matrox G-400 harbiden TNT 2'yi filan geçıyor, hem de tam bir boy farkla.

6) Bence biz hiçbir şey vermeyelim, siz yine de her ay derginin parasını bize gönderin. (Öhe, bu teklifi götürdüğümde Sinan ve Gökhun tuhaf tuhaf suratıma bakıp bir şey demeden odadan çıktılar, sanırım o kadar iyi bir fikir değildi.)

7) Ah be güzelim, olsa senden mi esirgeyecez, dükkan senin walla. (Owww, iyice dağıldık.)

8) Dark Colony iyi oyundur, beğendiğine sevindim. Bakalım, hep sizin için uğraşıyoruz walla sevgili okurcular, görüyorsunuz halimizi.

9) "Kadınlar hakkında haklısınız" derken, sanırım Cem Şancı'nın yazdıklarını kastediyorsun. Kesinlikle aynı fikirde değilim, bu biiiiirrrr. Ayrıca Cem Şancı hayatını kadınlara adamış herifin biridir, bu ikiiiii...Adam kesinlikle yalnızlığa gelemez, bu üççççç...Bu huyunu örtbas edip karizmayı kurtarmak için kadın düşmanı rolü oynar, bu döööörrrttttt...Tüm o yazdıklarına rağmen, nişanlısının elinden havuç yiyecek kadar da uysaldır kadınların karşısında, bu da beeeşşşşşş...Nıhahahahahaha...Cem oğlum, yedim karizmanı... Wohahahahaha...



Her zaman, herkesin beğeneceği masaüstü temaları bulmak kolay olmuyor. Ama üzülmeyin, işte size John Hove'dan bir Tolkien illustrasyonu.

Merhabalar, hepinize Ordu'dan selamlar,

Sizi öncelikle tebrik ederiyorum, bu kadar kaliteli bir dergi çıkardığınız için. Ve diğer dergilerde olmayan bir özelliğiniz beni çok ama çok etkiliyor (evet, sıkı durun: size hakaret edicem şimdi!).

Siz bir bukalemunsunuz! Kendi kendinizi sürekli yeniliyor ve değiştiriyorsunuz. Derginizi epeydir (bayağı epeydir) takip ediyorum ve her ay dergiyi elime aldığımda; "Acaba bu ay neyı değiştirdiler?" diye merak ediyorum. Işte sizi diğerlerinden ayıran en büyük özelliğiniz bu; değişiklikler ve yeniliklerin mükemmel olması da cabası tabii...

Neyse ben bir Playstation sahibiyim ve tam anlamıyla, bir oyun manyağıyım. Sevdiğim, hoşuma giden oyunların hepsini, hile yapmadan bitirmeye çalışırım. Çünkü eğer hile yaparsam oyuna ve en önemlisi kendime saygısızlık ettiğimi düşünürüm. Ben böyleyim işte; dedim ya tam bir oyun hastasıyım diye!

Birde sorum olacak size:

PSX 2'yi beklemeli miyim, yoksa Dreamcast'imi almalıyım? Aslında bana kalırsa, birinci seçenek daha uygun, ama yine de kararsızım. Öte yandan; PSX 2 ile Dreamcast'in aynı olsa bile, (ki anladığım ve bildiğim kadarıyla, PSX 2 ondan çok daha gelişmiş) ben her zaman gene PSX 2'yi tercih ederim. Ne var ki yaklaşık bir yıl kadar beklemem gerekiyor. PSX 2'diyorum çünkü , onun arkasında koskoca Sony gibi dev bir şirket duruyor. Hayır Sega'ya haksızlık etmek istemiyorum ama gerçekler de kimse tarafından yadsınamaz. Saturn-PSX örneğinde bu olayı yaşamıştık. Sega'nın yıllardır bu işte olmasına rağmen, Playstation karşısında ağır bir yenilgi almıştı Saturn'le Sega. Tabii bence, bundaki en büyük etken oyunlar. Size sorarım, hangi Sony yapımı oyun (birkaç istisna hariç) kötü olmuştur? Aksine hepsi, nerede ise bir klasiktir. Hayır, ben sony ajanı falan değilim . Sadece gerçekleri söyleyen 19 yaşında , kendi halinde yaşayan bir et parçasıyım...

Mektupta epey uzadı yani !

En iyisi TOP 30 listemı söyleyeyim... (Duuuur! Dur sen zahmet etme, ben Top Ten'e girerim oyunlarını!- BLX)

Bu listede Cool Boarders 3 ve Colin McRae Rally, tabii birde Tekken 3 dışında, spor oyunu olmaması sizi şaşırtmasın lütfen. Benim istediğim gerçekliği yansıtan bir yapılmadı henüz. Tamam Fifa'yı, NBA'yı filan söyliyebilirsiniz bana. Ama inanın, onların hiçbiri gerçek sporu yaşatmıyor. Onları televizyon karşısında oynamaktansa dışarı çıkıp, gerçek anlamda yapmak daha zevkli. Bende öyle yapıyorum zaten. (Bunları niye anlattım size bilmiyorum; çenem açıldı ya, durmak bilmedi daha. Lütfen kusuruma bakmayın...)

Bu mektubu yayınlamasanız da olur. Ben sadece düşüncelerimi, bu işi bilen bir kişiyle paylaşmak istedim. Hepsi bu kadar işte! Mektubumu buraya kadar üşenmeden okuduğunuz için, size teşekkür ederim ve yayın hayatınızda sonsuz başarılar dilerim...

FF Onur

LEVEL Haydiii, ben şimdi ne diyeyim bu adama ki? Bak, bukalemun kendi halinde gariban bir hayvandır, onu da her hayvan kadar sever, insanlarla anlaşabildiğimden daha iyi anlaşırım. O yüzden bukalemun benzetmeni hakaret filan olarak almış değilim. Hmmm, fena cevap olmadı. Neyse, gelelim kararsızlığına bir çare bulmaya. Madem ki PSX manyağısın, o halde hiç yolu yok, PSX 2'nin çıkmasını bekleyeceksin. Tabii ki sonradan çıkacağı için teknolojik açıdan daha ileri olacak, ancak Dreamcast de yabana atılacak bir cihaz değil, arkasında çok büyük program desteği var ve daha şimdiden satış rekorları kırıyor, en azından yurt dışında bu böyle. Bu arada Nintendo da yeni ve kaçık bir cihaz üzerinde çalışıyor, ayrıca Microsoft'un da benzer bir konsol projesi olduğu artık biliniyor. Uzun lafın kısası, yakında piyasa iyice kızışacak, senin gibi konsol tutkunlarının da kafası iyice karışacak. Ben ise PC'mi upgrade edip yeni çıkan her oyunu istisnasız oynayacağım, Nıhahahahahaa....(Konsollara asla pek ısınamadım da, heh...)

Selam Level,

Geçen gün 5 ay aradan sonra yeniden derginizi aldım. Çünkü şu an askerdeyim ve 5 aydır fırsatım olmadı. Daha önce bütün sayılarınızı hiç kaçırmadan takip ediyordum. Dergiyi okuyunca 5 ayda çok şeylerin değiştiğini gördüm. Bir kere tanıttığınız oyunlar mükemmele yakın ayrıca yeni sayfa düzeni de göze hoş geliyor. Kültür-sanat sayfası genişlemiş bu çok önemli. Aldığınız onca tepkiye rağmen kültür-sanat sayfasına önem verdiğiniz için sizi tebrik ederim. Playstation sayfaları da artmış, bu Playstation'cıları sevindirmiştir herhalde. Kısacası dergiyi elime alıp okuyunca biraz afalladım. Bu başarınızdan dolayı sizi tebrik ediyorum. Oyunlar hakkında soracağım bir soru yok çünkü askerde oyun piyasasından çok geri kaldım. Soracağım sorunun modası geçmiştir büyük ihtimalle. Ama döndüğüm zaman ilk işim Tiberian Sun'ı oynamak olacak ve tabii ki Fifa 2000.

Başarılarınızın devamını dilerim. Yaptığınız her gelişmenin arkasındayız. Hoşçakalın.

Barış Eriş.
Dargeçit/Mardin

LEVEL Vay be, asker kardeşime bak sen, kalk taa Mardin-Dargeçit'ten bize mektup yaz. Gözlerim doldu şimdi, harbi harbi ağlayacam yaw. Demek yeni halimizi beğendin ha? Walla devamlı değişim halinde olup okuyucunun isteklerine cevap vermeye çalışıyoruz, ama tabii her zaman herkesi memnun etmek mümkün olmuyor ki. Sonuçta yüz küsur sayfalık kendi halinde bir oyun dergisiyiz, PC sayfasını artırsan PSX sahibi darılıyor, poster versen CD meraklısı güceniyor. Sonuçta Allah insanı dergici etmesin kardeşim, valla sevgili okurcular, işte size öğüt: Okuyun adam olun, adam gibi bir işe girin. Neyse, oyun piyasasından koptum diye üzülme sakın, ben buradayken koptum olaydan. Orijinal oyunlar az sayıda geliyor, kopyalar doğru düzgün çalışmıyor, yeni çıkanlara makinem yetmiyor. Yani kısacası durumum pohtur, heç çarem yohtur.

Bu arada size yeni öğrendiğim süper bir fıkrayı anlatmak istiyorum. He-Man bir gün bankaya gitmiş, hesap açtırmak istediğini söylemiş. Veznedeki hanım sormuş "Hesap kimin adına olacak acaba?". He-Man hemen cevap vermiş "Gölgelerin Gücü Adına!" Ahaha, ay ne çok güldüm bu fıkrayı okuyunca, ilahi sürahi.

(Sessiz atın tekmesinin pek olduğunu bilmem duymuş muydunuz daha önce Madd Bey? – BLX)

Evveeeeettt...Bu sayıda da okurcu mektuplarına böylece cevap vermiş olduk, ve fakat daha bol ve daha irfan dolu mektuplarınızı beklemediğimiz anlamına gelmez bu tabii ki. Moralinizi yüksek tutun, zekânızı keskin. Unutmayın, ölüm dışında aşılamayacak engel yoktur bu evrende, kaldı ki yıldızlar bile ölür zamanları gelince...

Mad Dog



...Ve Maddog, görevini yapmış olmanın verdiği huzur ve yüzünde sevimli bir ifadeyle kendini yine yollara vurur.

Söz Sırası Sizde

Beta'lardan, kopya oyunlardan gına mı geldi? Bilgisayarınız bir türlü çalışmıyor mu? Veya içinizi kemiren, ortalığa haykırmak istediğiniz birşey mi var kafanızda? Yazın bize...

Posta Kutusuna Ulaşmak İçin

LEVEL Dergisi Okuyucu Mektupları
Piyalepaşa Bulvası
Zincirlikuyu Caddesi 231/3
80380 Kasımpaşa / İstanbul veya
sakkol@level.com.tr

Level Editörlerine Ulaşmak İçin

Sinan Akkol	sakkol@level.com.tr
Berker Güngör	gberker@level.com.tr
Cem Şancı	cemsanci@level.com.tr
Ozan Simitçiler	ozans@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu	gokhab@level.com.tr
Batu Hergünsel	batuher@level.com.tr
Ekim Erkurt	erkurte@level.com.tr
Emin Barış	megaemin@level.com.tr
Kağan Ünaldı	kunaldi@level.com.tr
Sinan Almaç	salmac@level.com.tr
Ozan Ali Dönmez	ozand@level.com.tr